nintendo Wi-Fi connection

WI-FI NO Wii APRENDA A SE CONECTAR E APROVEITE TUDO O QUE O CONSOLE OFERECE

CASTLEVANIA DS TODAS AS HABILIDADES E MAPAS PARA VOCÊ NÃO SE PERDER NO CASTELO DO VAMPIRO



Nintendo® World

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR





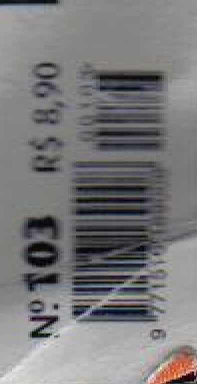
FINAL FANTASY®

A MAIOR SÉRIE

DE RPG VOLTA AOS CONSOLES NINTENDO COM FORÇA TOTAL

FINAL FANTASY VI ADVANCE (GBA) • FINAL FANTASY III (DS)
FINAL FANTASY: CHOCOBO TALES (DS) • FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS (DS) • FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS (Wii) & RING OF FATES (DS)

Nº 103 R$ 8,90



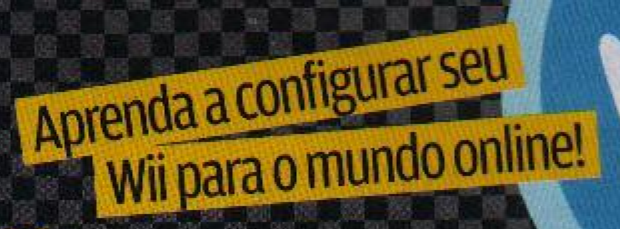


EDIÇÃO 103 • MARÇO/ABRIL DE 2007

ÍNDICE



06
A melhor série de RPG de todos os tempos ganhará mais episódios e voltará com tudo aos consoles Nintendo.





24
Resolveu conectar seu Wii à internet, mas acabou perdido, né? Não tem problema, corre lá na página 24!



32
Com exceção daqueles que nasceram neste ano, todos os outros podem (ou devem) se lembrar de 2006. "And the Oscar goes to..."!

Nosso critério de avaliação

OURO – 10
PRATA – 8,0 - 9,5
BRONZE – 7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



FINAL FANTASY

E JÁ SE FORAM QUASE 20 ANOS...

talvez você já saiba essa história, mas não custa nada lembrar. A Square foi fundada em 1983, e desde então seus games não agradavam muita gente. Não vem ao caso falar sobre eles, mas foi por causa deles que a Square estava indo à falência. Eis que Masafumi Miyamoto e Hironobu Sakaguchi, os fundadores da empresa, resolveram juntar tudo o que tinha sobrado, não pagar nada a ninguém e fazer uma última tentativa, um último game, em 1987. Sakaguchi decidiu que seria um jogo de fantasia. *Dragon Quest* havia sido lançado há pouco tempo. Diante de tudo isso, achamos até normal ele ter pensado em um RPG chamado *Final Fantasy*. E a fantasia final da empresa deu certo, e se tornou uma das séries mais conhecidas (e importantes) dos jogos eletrônicos.

— Equipe Nintendo World



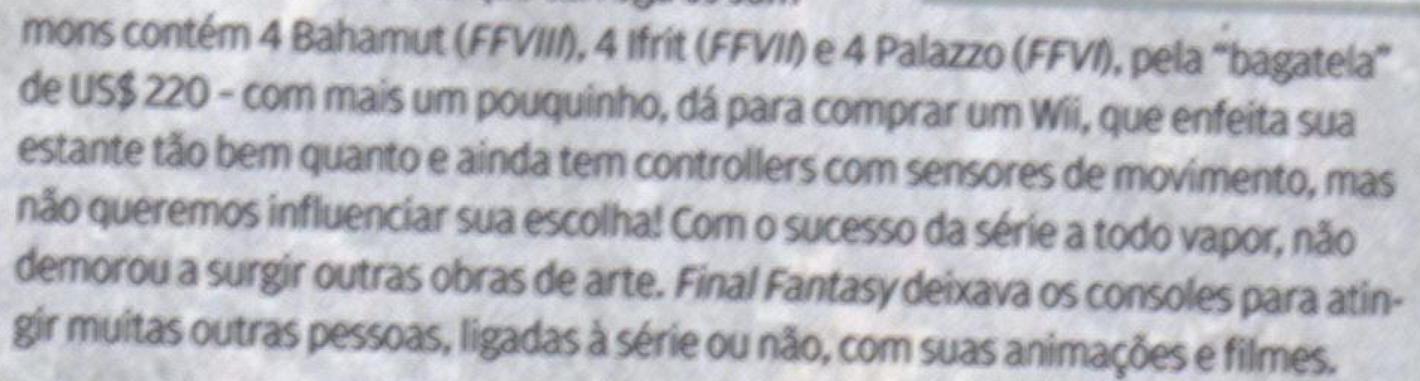
A série é tão bem aceita em todas as partes do globo que é comum encontrar todos os tipos de cacarecos, que vão desde roupas e potions para tomar na vida real, até duas versão de Nintendo DS, uma com personagens de *Final Fantasy III* e outra com os personagens de *Final Fantasy XII: Revenant Wings*. E a loucura não pára por aí, não, isso é apenas o começo e o mais óbvio. Quem andarilhar pelas ruas do Japão corre um sério risco de encontrar gente vestida como os personagens da série, não necessariamente para trabalho, como é o caso desse cara aí. Esse chocobo gigante aí estava em frente a uma das lojas no Japão para promover as vendas de *Final Fantasy Fables: Chocobo Tales*, lançado por lá em dezembro de 2006.



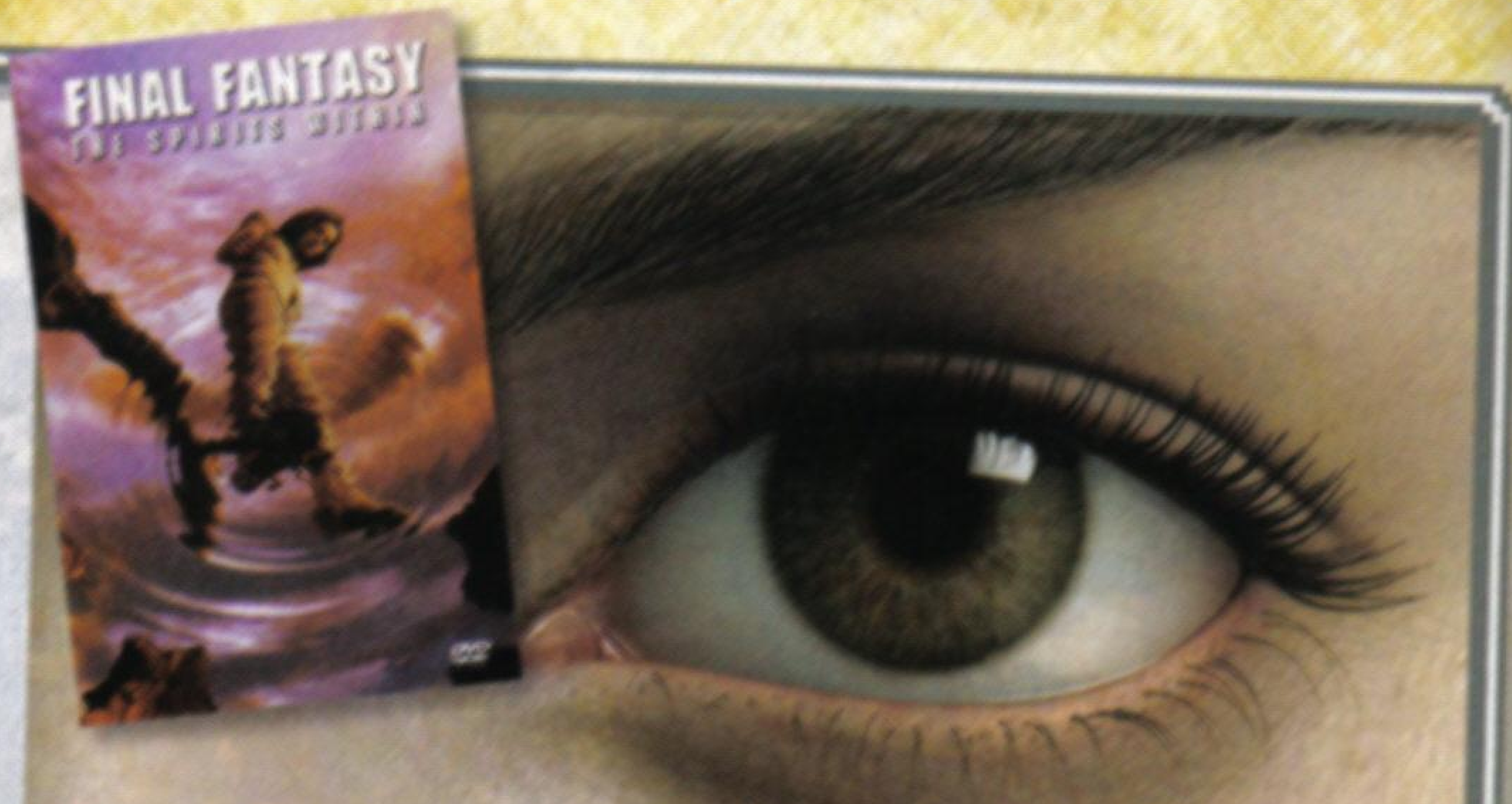
Isso nas ruas, se você entrar em lojas, vai encontrar muito mais coisa, daí vai ter que fazer as contas para decidir o que vai comprar: tem carteiras, relógios, bonecos, isqueiros, pins, chaveiros, pôster, artbooks e até telefone celular. Para falar de todos os cacarecos, teríamos que usar muito mais espaço que isso. A última, para você ter uma idéia, são os figures de *Final Fantasy III*. No pacote com 12, você certamente pegará um set completo, com os sete personagens diferentes e mais alguns repetidos. Vai dizer que não dá vontade de comprar todos?



Se olhar rápido, lembra um Playmobil de Final Fantasy.



Se você gostou desses, imagina se a Square Enix liberasse a confecção dos famosos summons, aí ia ser bom não é? Dá só uma olhada nisso! Esse aí é um dos monstrengos (ou summon se preferir) que você pode adquirir na coleção The Master Creature. A maleta que carrega os summons contém 4 Bahamut (*FFVIII*), 4 Ifrit (*FFVII*) e 4 Palazzo (*FFVI*), pela "bagatela" de US$ 220 - com mais um pouquinho, dá para comprar um Wii, que enfeita sua estante tão bem quanto e ainda tem controllers com sensores de movimento, mas não queremos influenciar sua escolha! Com o sucesso da série a todo vapor, não demorou a surgir outras obras de arte. *Final Fantasy* deixava os consoles para atingir muitas outras pessoas, ligadas à série ou não, com suas animações e filmes.

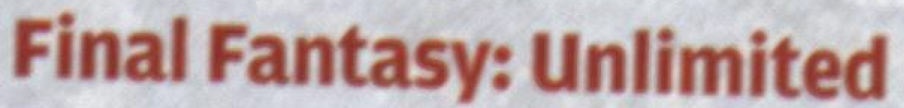


Final Fantasy: The Spirits Within

Talvez o filme em computação gráfica mais bem feito de todos os tempos, pelo menos na qualidade gráfica, pois o realismo dos personagens é algo assustador. Contudo, o filme produzido por Chris Lee e dirigido por Hironobu Sakaguchi não agradou justamente a quem deveria: os fãs. O fato é que, apesar de até ter sido elogiado pela crítica, *Spirits Within* não tinha muito de *Final Fantasy*. A história se passa em 2065, quando a Terra está tomada por aliens - ou melhor, espíritos alienígenas. A doutora Aki Ross, a protagonista, tem um sonho estranho, e desde então tenta achar um meio de encontrar 8 espíritos que poderiam eliminar os alienígenas e salvar o planeta. O filme contou com dublagens de atores de Hollywood, como Donald Sutherland e Alec Baldwin. Não é lá muito bom, mas até que dá para assistir sem reclamar muito.

Final Fantasy VII: Advent Children

Esse se passa 2 anos após os acontecimentos que levaram à queda da Shinra e a salvação do Lifestream do planeta, em *Final Fantasy VII*. Alguns criticaram o filme por "estar faltando algo", o que é compreensivo por serem menos de 2 horas de produção. Mesmo assim, isso sim é um filme baseado em game de verdade, sendo fiel ao jogo em todos os pontos possíveis. A versão com 2 DVDs é vendida aqui no Brasil por um preço bem camarada (menos de 40 reais), e dá para assistir com a dublagem original japonesa. O 2º DVD é cheio de extras e ainda tem uma animação chamada *Last Order*, contando algumas coisas que aconteceram antes de *FFVII*.



Final Fantasy: Legend of the Crystals

Assustado com o nome? Pois é, *Advent Children* não é a única continuação animada de um game da série. Em 1994, foram lançados 4 OVAs contando eventos que se passam 200 anos após *Final Fantasy V*. Os cristais parecem estar novamente em perigo, e quem é escolhida para protegê-los é Linaly, uma descendente de Bartz. Esse aqui foi lançado nos EUA também, mas bem mais tarde, em 1997. Essa é mais para os fãs de *FFV* mesmo.



Final Fantasy: Unlimited

Anime que durou uma temporada inteira (deveriam ser duas, mas a audiência não foi muito alta), mostrava duas crianças, Ai e Yu, que vão para um lugar chamado Wonder land procurar seus pais desaparecidos. Anime bem legal, tem um personagem misterioso muito cool e mostra com freqüência elementos de *FF*, com Chocobos a todo o tempo, Moogles, e várias das summons que estamos acostumados a ver. Não é tão conhecido, mas uma pequena busca na internet lhe renderá boas informações - ou algo mais. Se gosta de animes, pode assistir tranqüilamente.





LEGADO PRESERVADO

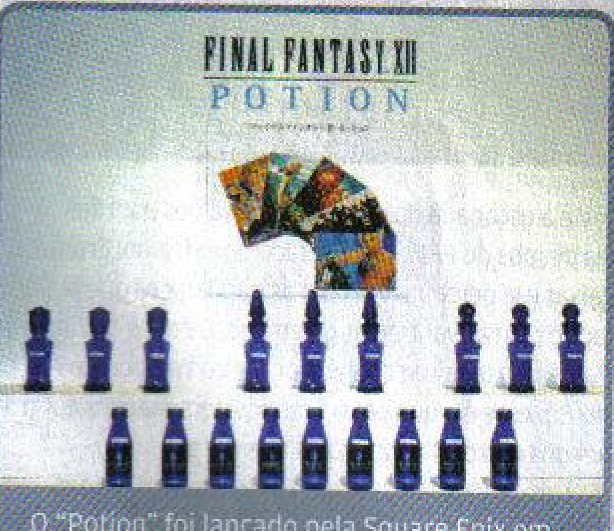
Embora *Final Fantasy* tenha ficado mais popular apenas quando chegou às plataformas da Sony, os alicerces da franquia estão firmados aos consoles da Nintendo, mais precisamente o Famicom e o Super Famicom (equivalentes ao NES e Super NES nos EUA). Será que você se lembra da história toda?



Final Fantasy

Plataforma: NES
Lançamento: 1987 (Japão) | 1990 (EUA)

O primeiro game salvou a Square, mas, para os padrões atuais, é um tanto diferente. Para começar, era difícil pra caramba. Tanto que os remakes dele (para PSone e GBA) tiveram a dificuldade ajustada para não afastar os jogadores. No começo, você deve escolher 4 personagens sem nome (fica a seu critério inventar nomes de até 4 letras), decidindo quais serão as habilidades deles, entre Fighter, Monk, Thief, White Mage, Black Mage e Red Mage. A grande premissa era apenas sair pelas dungeons aumentando os levels e ganhando dinheiro. Não havia toda essa história de falar com pessoas em cidades e cumprir quests para avançar.
A história: o mundo é regido pelo equilíbrio dos quatro cristais elementais. De repente, eles deixam de estar em harmonia, transformando-se em cristais das trevas. Uma profecia então dizia que nesse momento, 4 Light Warriors apareceriam para trazer a luz de volta ao mundo. Você controla esses Light Warriors (duh!), lutando para restaurar os cristais.



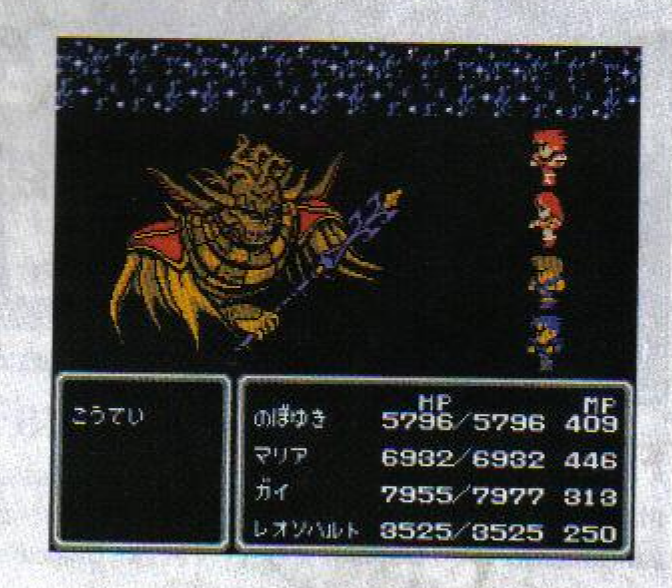
O "Potion" foi lançado pela Square Enix em março de 2006. A bebida tida como refrigerante, nada mais é do que um composto de ervas gaseificado.



Final Fantasy II

Plataforma: NES
Lançamento: 1988 (Japão) | 1991 (EUA – Super NES)

O mais estranho de todos, tem um sistema de batalha dos mais desequilibrados. Não existe experiência, e os heróis evoluem os atributos que mais necessitam ou utilizam. Por exemplo, se sempre terminar a batalha com pouco HP, aumentará o HP. Caso use muitos ataques físicos, aumentará o poder de ataque, e por aí vai.
Como tudo ia aumentando meio arbitrariamente, em uma simples batalha dava para ficar enrolando até ficar com quantidades absurdas de energia, ataque e defesa. O porquê disso é que o jogo apenas identificava quando o comando era selecionado, não se era efetivamente executado.
Como os personagens só realizavam suas ações depois que o jogador escolhia as funções para todos os 4, você podia escolher comandos para os 3 primeiros, e no 4º personagem voltar o comando para o primeiro de novo, escolher de novo a ação, e abortá-la de novo, e assim sucessivamente até cansar. E também tinha um esquema para aumentar HP, em que era apenas necessário ter um adversário bem fraco, e ignorá-lo totalmente, se preocupando apenas em acertar seus próprios heróis. O primeiro bug que citamos não está no remake para GBA (embora tenham permanecido nos remakes para WonderSwan Color e PSone), mas esse truque do HP continua lá.



Esse *FF* na verdade teve mais idéias vindas de Akitoshi Kawazu (posteriormente criador da série *SaGa*) do que de Hironobu Sakaguchi. No entanto, ele tem boas influências para a série. Possui uma história muito mais profunda que a primeira versão, sendo um dos primeiros RPGs a ter um enredo mais denso (ao lado de *Dragon Quest*).
E também aqui estrearam as famosas tradições de *FF*: foi o game que introduziu os chocobos, assim como o personagem chamado Cid.
A história: quatro jovens perdem seus pais durante uma guerra entre impérios. O irmão da garota Maria some enquanto eles são resgatados por uma princesa, e a história gira em torno dessa busca ao garoto, que acaba levando à famosa história da salvação do mundo e Light Warriors.

Mais sprites!? Sim!!!
Sprites de monstros são legais.







Final Fantasy III

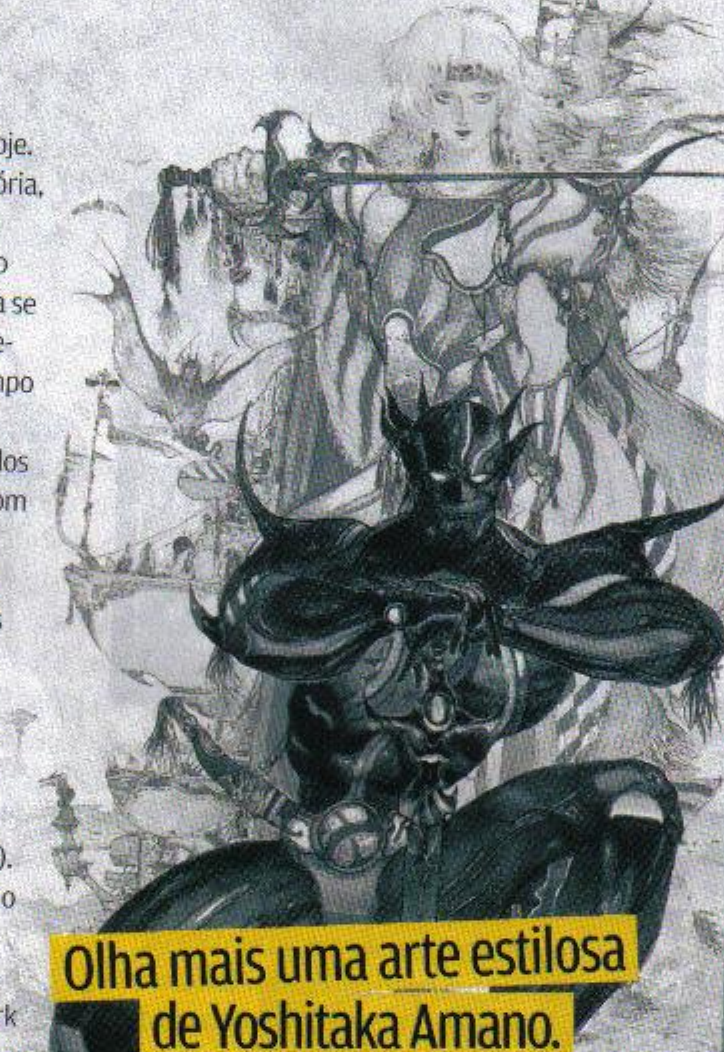
Plataforma: NES
Lançamento: 1990 (Japão)

Um capítulo muito importante na história dos RPGs, por uma única opção revolucionária: a escolha livre de jobs, as famosas profissões que caracterizam as habilidades dos personagens. Sem esse game, talvez *FFV*, as versões *Tactics*, e de fato todos os outros games de RPG estratégico não existiriam.
Claro, nem tudo era perfeito, pois a maioria das classes se tornava totalmente inútil conforme o avanço do jogo. Foram introduzidas mais tradições também: dessa vez, os Moogles e Bahamut. Falando nisso, esse foi o primeiro *Final Fantasy* em que era possível fazer as famosas invocações.
O remake para Nintendo DS foi a primeira e única versão em inglês do jogo. No original, os 4 personagens nem têm sexo definido, embora fique claro que os 4 são homens. Já no DS, embora a história tenha permanecido a mesma, eles possuem personalidade e uma história mais elaborada.
A história: um povo tentou extrair o poder dos 4 Crystals of Light, e só não acabou sem querer com o mundo porque esses cristais estão em equilíbrio com os Dark Crystals. Assim, quatro guerreiros recorreram aos poderes dos Dark Crystals para trazer o equilíbrio de volta. Uma profecia dizia que o ciclo se cumpriria, e que se o poder da luz podia ser usado para o mal, o das trevas também podia. E quando isso acontecesse, outros guerreiros viriam para finalmente trazer o equilíbrio absoluto. Então, depois de um terremoto, 4 jovens vão explorar uma caverna, e acabam sendo chamados pelos Crystals of Light para salvar o mundo.

Final Fantasy IV

Plataforma: Super NES
Lançamento: 1991 (Japão) | 1991 (EUA, como Final Fantasy II)

O precursor de *Final Fantasy* como conhecemos hoje. Todos os aspectos foram melhorados, desde a história, excelente, agora muito mais profunda e com clima mais cinematográfico, até o sistema de jogo que é o ponto de partida para os títulos mais recentes. Para se ter uma idéia, esse foi o game que introduziu o sistema Active Time Battle, as famosas barrinhas de tempo que viraram padrão para quase todos os RPGs (e duraram até o nono episódio da série). A evolução dos personagens é a mais simples de toda a franquia, com as habilidades ganhas conforme se sobe de nível.
Foi lançada uma versão no Japão, pouco depois da original, chamada *FFIV Easytype*. Vinha com várias mudanças na jogabilidade. Na verdade, faltavam vários elementos, a fim de deixar o jogo mais fácil para os que não tinham contato com a série (já que era o primeiro *FF* para Super Famicom). Nos EUA, apenas o jogo original foi lançado, com o nome de *Final Fantasy II* (pois *FFII* e *III* não chegaram ao país). Muitas mudanças nos nomes dos itens e um trabalho de adaptação da história muito ruim tiraram um pouco do brilho do jogo.
A história: *FFIV* conta a saga de Cecil Harvey, um Dark Knight do reino de Baron, que começa a questionar as atitudes do rei e é quase morto por isso. Ele passa a buscar vingança contra o reino, e encontra muitos aliados pelo caminho, até estar envolvido com uma ameaça muito maior do que poderia imaginar.


Olha mais uma arte estilosa de Yoshitaka Amano.



Final Fantasy III para Nintendo DS foi totalmente reformulado. Os gráficos são tridimensionais e os protagonistas possuem nomes definidos: Luneth, Arc, Ingus e Refia.

Final Fantasy V

Plataforma: Super NES
Lançamento: 1993 (Japão)

Totalmente baseado no sistema de profissões, *Final Fantasy V* é a escapada da escala evolutiva dos padrões estabelecidos por *FFIV*. O que marca aqui é a volta do sistema de jobs de *FFIII*, maximizado ao extremo. Eram 22 classes (na versão de GBA, são 26) e dessa vez era possível deixar um personagem com as habilidades que já tinha aprendido em uma classe, e ainda assim aprender outra, ficando com as vantagens de ambas. E esse é o primeiro *Final Fantasy* a ter os chefões opcionais, sempre mais poderosos que o último chefe. O primeiro Weapon de *FF*, Omega Weapon, apareceu aqui. Dos *FF* modernos (a partir do *IV*), esse é o que possui menos personagens controláveis: apenas 5, e isso porque o quinto acaba substituindo um dos outros 4 ao longo da aventura!
FFV nunca havia aparecido nos EUA antes de uma coletânea para PSone lançada em 1999, chamada *Final Fantasy Anthology*. Segundo a Square, o jogo era muito complexo para jogadores medianos americanos, que ainda não estavam muito acostumados com os RPGs japoneses. Apenas em 1997, com uma das primeiras traduções de jogos feitas por fãs, é que tivemos a oportunidade de jogar *FFV* em inglês.
A história: continua falando sobre cristais elementais (não dissemos, mas *FFIV* também tem isso, embora numa importância menor). Dessa vez, eles protegem o selo que mantém Ex-Death aprisionado. Caso ele se liberte, será o fim do mundo. Quem descobre isso sem querer é Bartz, que vai investigar a queda de um meteoro e acaba encontrando uma garota chamada Lenna e Galuf, um velho que perdeu a memória.

Final Fantasy VI

Plataforma: Super NES
Lançamento: 1991 (Japão) | 1991 (EUA, como Final Fantasy II)

O último episódio da geração Nintendo de *Final Fantasy* é, até hoje, considerado por muitos entusiastas como o melhor de toda a série. A tecnologia da Squaresoft alcançava níveis absurdos para os padrões 16-bits nos idos de 1994. Gráficos que abusavam dos efeitos de Mode-7 e utilizavam as 256 cores simultâneas do Super NES, bem como sons que mais pareciam saídos de um CD encantaram multidões e despertaram o amor pelos RPGs no ocidente. Infelizmente, a conversão para inglês sofreu de uma tradução duvidosa e censuras impostas pela Nintendo of America na época, mas nada que tirasse o brilho da obra original.

A história: há muito tempo, humanos e Espers (criaturas mágicas) viviam em harmonia. Porém, a ganância do homem buscou o poder da outra raça em benefício próprio, o que causou um desentendimento que levou à Guerra dos Magi, evento que abalou o mundo. Mil anos depois, um império tiraniza as demais nações em busca das lendárias Espers, visando aumentar seu poderio bélico e ameaçando reviver a temida guerra.

Os famosos Airships em 2 versões: Highwind de *FFVII* e o "Batedeira" de *Final Fantasy I*. Os Airships só ganharam liberdade total para andar por todo o mapa em *Final Fantasy VI*.





Música para os ouvidos...

As músicas de *Final Fantasy* são as melhores dos RPGs, e já foram muitos os concertos que envolvem as obras compostas por Nobuo Uematsu. Poderíamos fazer uma revista especial só sobre esse tema, mas como isso não é possível, recomendamos aqui algumas trilhas sonoras e shows que você não pode perder por nada nesse mundo:

Final Fantasy IV Celtic Moon
Final Fantasy VI Grand Finale
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Song Book Mahoroba
More Friends – Music from Final Fantasy (show; CD)
Final Fantasy Voices (show; DVD)





Final Fantasy VII

Plataforma: PSone
Lançamento: Janeiro de 1997 (Japão) | Julho de 1997 (EUA)

O responsável por levar o gênero RPG às massas. Para muitos, *FFVII* é o melhor RPG que existe. Introduziu as hoje famosas cenas em CG (Computer Graphics) de *Final Fantasy*, e a história grande e complexa cativou a todos que jogaram, especialmente pelo maior vilão de todos, Sephiroth. Foi o 1º game da série fora de uma plataforma Nintendo, já que a Square era contra a adoção dos cartuchos como mídia para o Nintendo 64 - além de não concordar com algumas restrições da Big N.

Final Fantasy Tactics

Plataforma: PSone
Lançamento: Junho de 1997 (Japão) | Janeiro de 1998 (EUA)

Sem ele, os jogos de RPG estratégico talvez já tivessem morrido. *FFT* foi o responsável por revitalizar o gênero usando o sistema de jobs de uma maneira incrível, altamente viciante e recompensadora. A história era muito boa, mas foi estragada nos EUA com uma das piores traduções da história dos RPGs – alguns fatos ficaram terrivelmente mal explicados.


Cloud Strife e sua pequena espada.



Final Fantasy VIII

Plataforma: PSone
Lançamento: Fevereiro de 1999 (Japão) | Setembro de 1999 (EUA)

Tendo a dura tarefa de manter a qualidade estabelecida pelo episódio anterior, *FFVIII* fez bonito. Contando uma história de amor entre Squall Leonhart, um jovem que se importa apenas com ele mesmo, e Rinoa Heartilly, com uma personalidade exatamente contrária a de Squall, *FFVIII* introduziu o primeiro tema cantado da série. Falando nisso, muitos afirmam que a trilha sonora de *FFVIII* é a melhor de toda a série. Foi o *FF* com mais inovações e quebra de tradições por muito tempo, pois havia abolido o MP, não existiam baús com itens, e as armas eram as mesmas até o fim do jogo, apenas recebendo upgrades.

Final Fantasy IX

Plataforma: PSone
Lançamento: Julho de 2000 (Japão) | Novembro de 2000 (EUA)

Uma volta às raízes. Os principais membros que cuidaram dos 2 últimos episódios deram lugar aos caras que participaram até *FFVI*, por isso, o game ficou com uma cara de RPG antigo, com personagens SD e sistema de batalha mais simples (e com 4 personagens, como era antes). A última trilha sonora de *FF* composta inteiramente por Nobuo Uematsu foi a desse game, em que ele trabalhou em mais de 130 faixas (várias delas que nem apareceram no game, sendo lançadas posteriormente). Dizem que ele não produziu as trilhas seguintes por simplesmente ter se cansado, graças a *FFIX*.



Yuna foi a responsável pelo primeiro beijo de Final Fantasy.

Final Fantasy X

Plataforma: PS2
Lançamento: Julho de 2001 (Japão) | Dezembro de 2001 (EUA)

Primeira versão para PlayStation 2. Game adorado por muitos, enquanto outros admitem ter sido o pior *FF* em anos. As causas das divergências são a ausência de níveis de experiência para os personagens, o excesso de cenas de animação comparadas ao número de horas jogadas e heróis pouco carismáticos. Popularizou a tendência de não haver um mapa do mundo, como havia em todos os *FFs* anteriores. As batalhas eram mais técnicas e a personalização do personagem era grande.

Final Fantasy X-2

Plataforma: PS2
Lançamento: Março de 2003 (Japão) | Novembro de 2003 (EUA)

Um game à parte, contando os acontecimentos pós-*FFX*. A protagonista Yuna, antes uma summoner, vira uma caçadora de tesouros junto às amigas Rikku e Pain.

Final Fantasy XI

Plataforma: PS2
Lançamento: Maio de 2002 (Japão) | Março de 2004 (EUA)

Se parar para pensar, é estranho: um jogo da série principal é um RPG online (mensalidade de 15 dólares para jogar e mais 1 dólar por personagem adicional). Foi lançado em 2002 no Japão, e dois anos depois chegou aos EUA. Até hoje existe uma comunidade forte jogando *FFXI*, e o game já recebeu 3 expansões: *Rise of the Zilart*, *Chains of Promathia* e *Treasures of Aht Urhgan*. Além do PS2, o jogo saiu também para PC (em maio de 2002) e Xbox 360, em 2006.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Plataforma: PS2
Lançamento: Janeiro de 2006 (Japão) | Agosto de 2006 (EUA)

Faz parte da *Compilation of Final Fantasy VII*, estrelando Vincent Valentine. É um jogo de tiro com uma história que se passa algum tempo após *FFVII*.

Final Fantasy XII

Plataforma: PS2
Lançamento: Março de 2006 (Japão) | Outubro de 2006 (EUA)

Dirigido por Yasumi Matsuno, o mesmo de *FF Tactics*, *FFXII* se passa no mundo de Ivalice. Nesse capítulo, sai o sistema de batalha ATB e entra o ADB (Active Dimension Battle), onde controla-se livremente os personagens pelo cenário e deixar ordens pré-definidas aos demais membros através dos comandos Gambits. É o único *Final Fantasy* a obter nota máxima da revista japonesa Famitsu.

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Plataforma: GameCube
Lançamento: Agosto de 2003 (Japão) | Fevereiro de 2006 (EUA)



A volta a um console Nintendo depois de muito tempo. *FFCC* tem uma premissa diferente, visando o multiplayer. O problema foi a necessidade de fazer aquela conexão GBA/GameCube, que afastou a maioria dos jogadores. O interessante nesse game era que sempre um dos jogadores devia cuidar do Crystal Chalice, que impedia que uma névoa que toma conta de todos os cenários do jogo eliminasse os companheiros. Aqui não há um personagem definido. *FFCC* permite que cada um dos jogadores escolha a raça e algumas opções da aparência de seu avatar. As quatro raças eram Clavats, os com melhor defesa; Lilties, os melhores no ataque; Yukes, os mestres da magia; e os Sylkies, os com mais agilidade. Os combates não são por turnos, sendo com muito mais ação, como Zelda.

A história: É justamente em volta dessa névoa, conhecida como miasma. Seus personagens são de uma caravana que viaja para despertar as myrrh trees, árvores que produzem uma água especial a cada 2 anos. Essa água, a tal Myrrh, tem o poder de acabar com o miasma dos arredores. O objetivo das caravanas é encher de Myrrh os recipientes que existem em cada cidade, para assim também afastar a névoa das áreas povoadas.

Final Fantasy: Tactics Advance

Plataforma: Game Boy Advance
Lançamento: Fevereiro de 2003 (Japão) | Setembro de 2003 (EUA)



Expandindo os elementos encontrados no *FFT* original, a versão Advance adicionou raças, regras e detalhes que lapidaram melhor o mundo de Ivalice. As regras durante as lutas deveriam ser obedecidas ou um personagem poderia até ser expulso do campo de batalha, indo para a prisão depois disso. Isso deu um outro nível aos combates, exigindo estratégias diferentes a cada nova luta. Os juízes apareceram aqui pela primeira vez, assim como vários outros elementos de vital importância para *Final Fantasy XII*. Várias profissões novas marcam presença, embora a raça do personagem (Hume, Viera, Moogle, Bangaa e Nu Mou) determinasse quais jobs ele poderia aprender ao longo do jogo.

A história: um garoto chamado Marche, seu irmão Doned, e seus amigos Ritz e Mewt moram na cidade de St. Ivalice. Eles acabam encontrando um livro chamado Gran Grimoire, que acaba transformando o mundo em que eles vivem naquela Ivalice dos outros jogos. Conforme os eventos acontecem, nenhum dos amigos de Marche quer que o mundo volte ao normal, mas ele sabe que isso é necessário. O único meio de realizar isso é encontrar e derrotar os cinco Totemas (as famosas invocações) que mantém o mundo do jeito que está.

Essa é uma das peças mais desejadas entre os fãs de *Final Fantasy VII*. Cloud e Fenrir aquela motoca turbinada de *FFVII*, lembra?

Série Legend

São 3 jogos para Game Boy que levaram o nome *Final Fantasy* apenas para aumentar as vendas nos EUA. Na verdade, são três games da série *SaGa*, que tinha certa fama no Japão, mas era completamente desconhecida no ocidente.

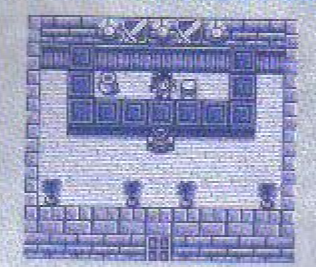
FINAL FANTASY LEGEND I



Plataforma: Game Boy
Lançamento: Dezembro de 1989 (Japão) | 1990 (EUA)

A história: Um grupo de aventureiros tenta escalar uma torre que dizem levar até o paraíso.

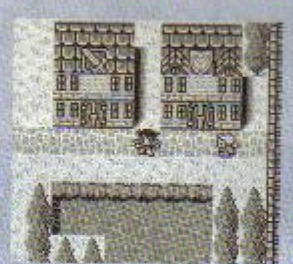
FINAL FANTASY LEGEND II



Plataforma: Game Boy
Lançamento: Dezembro de 1990 (Japão) | 1991 (EUA)

A história: A deusa Isis se dividiu em vários pedaços, conhecidos como MAGI. Seu personagem, que apenas quer encontrar seu pai, acaba entrando na busca pelos MAGI, que estão sendo procurados por vários deuses de vários mundos diferentes.

FINAL FANTASY LEGEND III



Plataforma: Game Boy
Lançamento: Dezembro de 1991 (Japão) | 1993 (EUA)

A história: envolve viagens no tempo. O futuro está sendo controlado por uma entidade maligna, então os rebeldes mandam 3 jovens ao presente para tentarem enfraquecer o mal no futuro. Contudo, eles descobrem que para eliminar de vez o problema, é preciso voltar bem mais até o passado.

Cada Final Fantasy tem suas diferenças, qualidades e um Cid. Esse aí é do *Final Fantasy VII*.



Final Fantasy: Mystic Quest

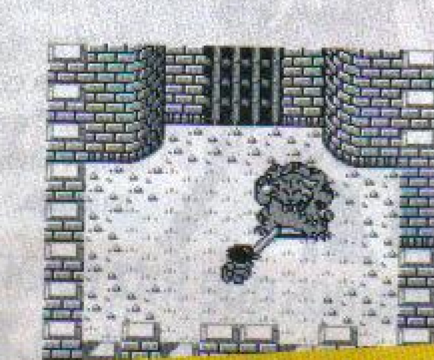


Plataforma: Super NES
Lançamento: Setembro de 2003 (Japão) | 1992 (EUA)

Recusamo-nos a falar sobre esse game, mas só para constar aqui, ele foi feito tendo em mente jogadores mais novos e americanos, em um tempo em que RPGs eram apenas um gênero pequeno e jogado por japoneses. Se tudo fosse apenas simplificado, não teria tanto problema, mas tudo é tão mal feito e chato que *Mystic Quest* se tornou a mancha no nome *Final Fantasy*. Ou não, pois ninguém considera isso um *FF*...

A história: Benjamin está prestes a morrer quando encontra o Crystal of Light, que lhe diz para encontrar os outros quatro cristais para trazer a paz ao mundo. Ele conhece um companheiro diferente para cada cristal que tenta recuperar, e descobre o verdadeiro vilão do game apenas próximo ao fim do jogo.

Final Fantasy Adventure



Plataforma: Game Boy
Lançamento: Junho de 1991 (Japão) | 1991 (EUA)

Também não tem nada de *Final Fantasy* aqui. Era na verdade *Seiken Densetsu* (conhecida como a série *Mana* no ocidente), lançado para Game Boy, e recebeu o nome *Final Fantasy* pelos mesmos motivos dos tais *FF Legend*.

A história: o personagem principal (que não tem nome, você é que escolhe um), salva uma garota meio estranha, que também não tem um nome determinado. Ele descobre que a moça tem uma forte ligação com a última árvore Mana, e que na verdade ela deverá se tornar a próxima árvore.

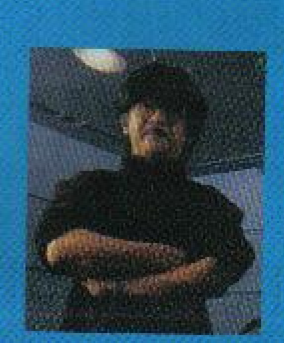
"Mana" de Final Fantasy.

Os mestres por trás do jogo!

HIRONOBU SAKAGUCHI

Fundador da Square e criador de *Final Fantasy*. Esteve mais envolvido com a série até o sétimo episódio, quando a Square começou a crescer demais e então ele passou a ficar com trabalhos mais administrativos. Saiu da empresa em 2004 para montar o estúdio Mistwalker, fazendo games para Xbox 360 atualmente, além do Nintendo DS.

NOBUO UEMATSU



Pergunte aos fãs mais fiéis, e eles dirão que, se Beethoven estivesse vivo nos dias de hoje, ele seria Uematsu. O deus da game music fez sua fama apenas compondo para *Final Fantasy*, em que explorou todos os gêneros e instrumentos possíveis. Ele era apenas um iniciante quando começou a compor para a Square, sendo *FF* apenas seu 7º trabalho. Hoje também saiu da Square e tem seu próprio estúdio, mas ainda compõe algumas canções para a empresa. Possui uma banda de rock chamada The Black Mages.

YOSHITAKA AMANO

Seus trabalhos são do tipo ame ou odeie. Muitos não suportam aqueles desenhos estranhos, algumas vezes beirando o abstrato. Foi o criador dos personagens até o fim da era Nintendo nos *FF*, fazendo alguns freelances posteriormente. Todos os logotipos dos *FF* até hoje são feitos por Amano. Só para variar, também tem seu próprio estúdio hoje.

TETSUYA NOMURA



Dizem que ele é estrelão, e que costuma causar algumas coisas ruins dentro da Square Enix. Sendo verdade ou não, o fato é que Nomura é muito talentoso, e apesar de ainda não ter criado nada para consoles Nintendo que envolva *Final Fantasy* (ele apenas criava monstros e coisas do tipo em *FFV* e *FFVI*), está fazendo o game *It's A Wonderful World* para DS. É o grande nome da Square hoje em dia.

O FUTURO É LOGO ALI...

A série de RPG mais conhecida do universo ganhará mais jogos em breve, e nós não poderíamos deixar de escrever sobre essas novidades quentinhas. Tudo indica que em pouco tempo teremos grandes novidades, olha só:

Final Fantasy: Tactics Advance 2

Plataforma: Não revelada
Lançamento: Sem previsão

Pouco (ou praticamente nada) se sabe sobre a continuação de *FFTA*. Especula-se também que o game não sairá para o GBA, mas para o Nintendo DS. Ou seja, podemos esperar por gráficos refinados (no estilo de *FFIII*, quem sabe) e uma jogabilidade completamente inusitada.

Achamos que Ritz estará na nova aventura. Mas é um achamos bem de achamos mesmo...



Mais uma forma de Amano se divertir, criando os logos da série. Tá certo que até mesmo ele já deve estar cansado de tanto usar a mesma tipografia nos logotipos, mas que fica bonito, fica.



A versão americana de *Final Fantasy II* que saiu em 1991 para Super NES, foi na verdade uma conversão da versão japonesa de *Final Fantasy IV*. O verdadeiro *FFII* está na compilação *Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls*, lançada em 2004.



Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

Plataforma: Nintendo DS
Lançamento: Dezembro de 2006 (Japão) | Abril de 2007 (EUA)



Nascidos no universo de Final Fantasy, os chocobos são uma espécie de ave que, com a popularidade da franquia ao longo dos anos, ganharam uma série de jogos para diversos consoles e portáteis. O mais conhecido deles, *Chocobo´s Mistery Dungeon*, seguia a linha dos "dungeon crawlers", em que você enfrentava centenas de criaturas em batalhas por turno, em cavernas fechadas e com múltiplos andares.

Anos depois, a Square Enix decidiu reinventar a série e o Nintendo DS ganha um episódio exclusivo, cheio de novidades.

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales começa quando um White Mage se prepara para contar uma história a alguns chocobos. Após um minigame, um livro é aberto, liberando uma maldição que transforma todos os chocobos em figuras de papel - exceto o chocobo controlado pelo jogador. Sua missão será resgatar seus amigos em uma aventura cheia de desafios e batalhas com cartas.



Você encontrará livros que contarão pequenas histórias baseadas em contos de fadas e darão início a novos minigames. Um desses livros, por exemplo, conta a história de um chocobo que plantou um pé de feijão gigante, que o levava até o céu. Ao completar o minigame, seu amigo chocobo é libertado e um pé de feijão de verdade aparece no mundo do jogo, permitindo a você alcançar uma nova área. Cada minigame possuirá suas próprias regras, mas todos farão uso da stylus. Haverá uma gama de joguinhos e todos serão acessados a qualquer momento. Outro fator importante do jogo são as batalhas em turnos, com cartas, que representam a porção RPG de *Chocobo Tales*. Serão mais de 110 cartas colecionáveis, cada uma com seus próprios atributos e funções especiais. Em batalha, os valores das cartas serão confrontrados.



A função especial de cada carta será ativada se certas exigências forem cumpridas. Uma carta, por exemplo, causa mais dano ao oponente se determinadas cartas forem utilizadas anteriormente.

As cartas mais poderosas do jogo poderão ser encontradas em lugares secretos do mundo dos chocobos ou completando os níveis mais difíceis dos minigames. Como em *Paper Mario*, o visual dos minigames remete aos livros infantis, com figuras que saltam para fora. Até mesmo os inimigos das batalhas parecerão bonequinhos montados com papelão. No mais, os gráficos serão totalmente em 3D e prometem um nível de detalhes impressionante para o hardware do DS, com cores vibrantes e animações fluidas.

Os fãs de *Final Fantasy* ficarão felizes em saber que o jogo é cheio de referências à série, trazendo algumas músicas, personagens e até mesmo chefes baseados em "summons" famosas.

Além do modo story, para um jogador, *Chocobo Tales* permite que você e até três amigos participem de batalhas com cartas ou minigames via conexão wireless (local) ou Wi-Fi. Se você for generoso, poderá até mesmo enviar um presente (uma carta ou algum item especial) para outro jogador, via Wi-Fi.

O OUTRO LADO DE FINAL FANTASY





Pois é, essa bolinha de fogo não desiste nunca!



Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Os fãs mais chatos insistem, ignoram e xingam *FF: Crystal Chronicles*, lançado para GameCube em 2003, dizendo que de *Final Fantasy* ele não tem nada. Não que estejam tão errados assim: esse braço da série é bem diferente mesmo. Bem, para o desespero de uns e alegria de outros, dois novos jogos baseados nessa "versão modificada" estão chegando para os consoles da Nintendo. Um para Nintendo DS e esta para Wii, chamada *The Crystal Bearers*. Pouco se sabe até o momento. O que sempre foi comentado é que as chances do jogo se tornar online são muito grandes. Como ainda deve faltar



um bom tempo para o lançamento (a Square Enix não divulgou uma data e ninguém viu o jogo de fato até hoje), até lá os jogos online no Wii podem ser realidade, e então este game, que tem o foco no multiplayer, não vai ficar de fora.

Outra certeza é que *Crystal Bearers* contará com CGs para embelezar a história do jogo. Na E3 2006, durante a coletiva da Nintendo, algumas cenas delas podiam ser vistas enquanto Reggie Fils-Aime anunciava o jogo. Quanto ao sistema de jogo, podemos esperar algo parecido com a versão para DS, mas, obviamente, tirando proveito do Wii Remote. Enquanto a Square Enix vai tomando coragem para lançar algum jogo mais grandioso para o Wii, dá para aproveitar esta versão. Pena que deve demorar a chegar ao Japão, quanto mais ao ocidente...







Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

Mais próxima da realidade está a versão para Nintendo DS, que deve sair no meio do ano no Japão, e em dezembro, alguns sortudos puderam jogar uma curta demo durante um evento.

O DS é a plataforma que melhor se encaixa na proposta de *Crystal Chronicles*. Como você deve se lembrar, no game original, o multiplayer só era jogado caso você fizesse a conexão GBA-GC. Agora, com as duas telas em um sistema só, as coisas ficam bem mais fáceis.

A ação toda se passa na tela de cima, enquanto a tela de toque mostra todos seus itens. É só arrastar um item para a figura de seu personagem que o item aparecerá na mão dele na tela principal.

Não foi só isso que ficou mais prático. A maior novidade é o fato de não precisar mais ficar carregando a Crystal Cage, que guardava o cristal que protegia o grupo do Miasma. Desta vez, a névoa parece não estar presente – pelo menos na demo.

Os esquemas de controle continuam daquele jeito, funcionam muito bem. São simples e eficientes. Tem um botão para atacar e outro para carregar ou jogar objetos, com aquele círculo no chão servindo como mira novamente. A outra novidade na jogabilidade é que os produtores resolveram adicionar um botão de pulo, tornando as batalhas ainda mais voltadas para a ação.

As dungeons aparentam ser bem complexas, o que é incomum quando falamos de *Final Fantasy*. Aparentemente, a altura do relevo influenciará de alguma forma os combates.

Claro que o foco acaba sendo o multiplayer (via rede local, mas com grandes chances de usar a Wi-Fi Connection), porém, *Ring of Fates* terá um modo Story para um jogador, contando a história de Yulie e Cherinka, irmãos gêmeos com poderes distintos.

Olha aí a trilha sonora para a nova aventura do Chocobo. Vai dizer que você nunca se pegou cantarolando uma das melodias do bicho? Por enquanto, só importado!



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

É possível que você não acompanhe muito a série *Final Fantasy* nos dias de hoje, já que ela não está lá muito em sintonia com a história recente da Nintendo. Se esse for o caso, fique sabendo que *Final Fantasy XII* é o episódio mais ousado da série principal, quebrando vários conceitos e com um sistema de batalha que figura entre os melhores de todos os tempos. A ousadia vai mais longe, pois é este episódio que está recebendo uma seqüência direta para um console Nintendo. Parece estranho: afinal, há pouco tempo, tanto ter uma seqüência direta de um episódio principal de *Final Fantasy* quanto ver um game da franquia em um console que não fosse da rival Sony era algo impensável. Mas enfim, deixemos as estranhezas de lado e comemoremos a chegada de *Revenant Wings* ao Nintendo DS.

— Douglas Pereira

O início da fantasia

O game começa na ilha de Remless, parte do continente voador de Pruvama, uma das muitas localidades exóticas de Ivalice, o mundo onde o jogo se passa. Nessa ilha, somos apresentados a uma nova raça entre as tantas já existentes em Ivalice. Quem jogou *Final Fantasy Tactics Advance* conhece todas as raças, mas esta é inédita: os Aegyl, seres alados que serão de vital importância na história do game.

As batalhas funcionam de um jeito similar ao episódio para PS2. É mais ou menos assim: você coloca ações pré-determinadas nos personagens, chamadas Gambit, que explicaremos no box a seguir. Na hora das lutas, você pode ficar apenas movendo seu personagem (ou nem isso, dependendo de como configurou) e usando comandos específicos em horas de emergência. Se quiser, nem precisa usar Gambits, controlando tudo manualmente, mas aí dá muito mais trabalho - sem falar que não dá para fazer estratégias legais sem usá-los.

Pode parecer difícil explicando, mas é muito simples, você vai entender rapidinho esse esquema de batalha. Em *Revenant Wings*, fica mais fácil ainda. Como estamos falando de um game para portátil, que costuma ser jogado em espaços curtos de tempo, todo o sistema foi um pouco facilitado, para atrair novos jogadores e para não ter aquela batalhas que chegavam a durar horas no game do PS2. Não sabemos todas as funções que a touchscreen vai fazer no jogo, mas já foi dito que poderemos controlar as batalhas pela tela de baixo - esse sistema tem tudo para ser igual ao implementado em *Final Fantasy III*.

Summons, Summons, Summons...

O que seria de *Final Fantasy* sem as gloriosas invocações? Para aquele lado do seu cérebro que está ecoando a exclamação "Summon! Summon!", uma ótima notícia: *Revenant Wings* será o *Final Fantasy* com o maior número de invocações disponíveis. Segundo os produtores, os monstros serão usados de forma diferente comparado aos outros episódios, e terão um grande papel nas batalhas.

Pelo que pudemos também observar, o jogo é totalmente em 2D, porém com sprites muito bem feitos. E são bem feitos mesmo, com aqueles efeitos lindos que parece que só a Square Enix sabe fazer.

A história é dividida por capítulos e missões, mais ou menos como era em *FFTA*, mas com toda a liberdade que o sistema que já citamos proporciona.

Por enquanto, é isso que sabemos. Ah, a Square Enix afirmou que, se conseguir eliminar qualquer probabilidade de lag, poderá incluir partidas cooperativas via Wi-Fi. Só nos resta esperar a chegada de mais um inal Fantasy aos consoles Nintendo. Os fãs de RPG podem comemorar.



Os personagens

Sabemos que a maioria dos leitores não deve ter jogado *Final Fantasy XII*, e mais raros ainda são os que terminaram o game. Por isso, vamos falar dos personagens que compõem o panteão de estrelas de *Revenant Wings*. Caso você queira jogar algum dia e não quer que estraguemos possíveis surpresas, avisamos que aqui seguem alguns spoilers do título lançado para PS2.

VAAN

Um garoto que vivia nas ruas da cidade de Rabanastre, capital de Dalmasca. Ele sempre sonhou em ser um sky pirate e ser livre para viajar o mundo sem precisar dar explicações ou depender de alguém. Depois de passar por muitos conflitos contra o império de Arcadia, que oprimia o mundo em geral, e tinha tomado posse de Dalmasca, Vaan consegue finalmente realizar seu sonho, e ganha sua própria ariship. *Revenant Wings* mostra o começo das aventuras do rapaz como um sky pirate.

PENELO

Amiga de infância de Vaan, que morava na casa de Penelo, com os pais dela, quando os seus morreram em uma guerra. Tempos depois, os da menina também se foram, graças à outra guerra. Agora, moram junto com várias crianças em um orfanato. Ou não moram mais, já que Penelo também viaja com o garoto pelos céus de Ivalice atrás de tesouros.

BALTHIER

Um genuíno sky pirate. Balthier faz o jeito de malandrão, sempre tendo uma resposta pronta para qualquer momento. Sempre acha que é o herói da história, e em partes, estava certo, pois quase morreu para salvar a cidade de Rabanastre, que estava prestes a receber o impacto de um gigante airship no final de *FFXII*. Balthier desapareceu desde então com sua grande companheira Fran. Ele deixou uma pista para Vaan de que estava vivo, em algum lugar remoto de Ivalice, dizendo ter achado um tesouro muito valioso.

FRAN

A única não-humana entre os que estão retornando, Fran é uma linda guerreira da raça Viera, povo que vive nas florestas e tem população com a maioria esmagadora composta por mulheres. Como as Viera são muito excluídas do resto do mundo, Fran se rebelou e saiu de sua vila para se juntar a Balthier e ser livre voando pelo mundo. Ela não é de falar muito, mas sempre age da maneira certa. Continua acompanhando Balthier em *Revenant Wings*.

LLYUD

O único novato entre os personagens confirmados até agora, Llyud estréia uma nova raça em Ivalice que nunca havia sido mostrada para nós: os Aegyl. São parecidos com os humanos, a não ser, claro, pelas imponentes asas. Contudo, elas concedem um fardo aos Aegyls: a média do tempo de vida deles é de mais ou menos 40 anos. Llyud é um guerreiro, e isso é a única coisa que sabemos sobre ele até agora, além do fato de a terra dele se situar onde *Revenant Wings* começa.

A Square usará toda a capacidade do DS, e nós agradecemos!

O mundo de Ivalice

Ivalice é mais ou menos a Terra Média da Square Enix. Concebida por Yasunori Matsuno, criador da série *Ogre Batttle* (além de *FF Tactics* e *FXII*), Ivalice sempre é o palco de todas as invenções do designer desde *FF Tactics*, em 1997. Apesar de ele ter saído da Square Enix, o mundo continua nas mãos da produtora. Nunca é possível explorar todas as partes de Ivalice em um mesmo jogo, e o número de raças diferentes acaba dando uma perspectiva diferente e muito interessante a esse mundo em constante mutação. Nos consoles Nintendo, a única aparição de Ivalice foi em *FF Tactics Advance*, que introduziu os juízes e raças novas, conceitos que foram amplamente usados em *FFXII*, e que com certeza farão parte de *Revenant Wings*. NW

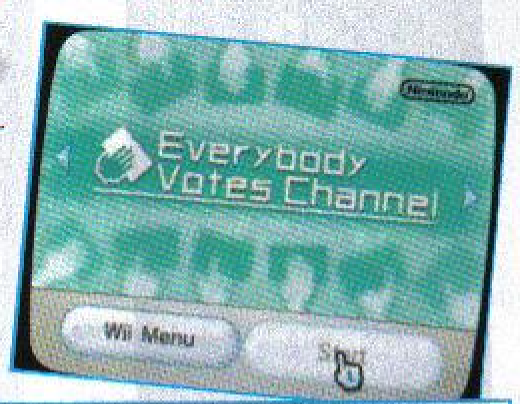
Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Novo canal do Wii já está disponível

A Nintendo inaugurou o canal Everybody Votes Channel de surpresa. E que boa surpresa. Agora os jogadores podem votar em diversos tópicos: alguns restritos à sua comunidade, outros globais, todos eles bastante simples e divertidos. Funciona assim: após abrir o canal e registrar seu Mii, diversas perguntas serão oferecidas. Selecionando uma delas, você deverá pegar seu personagem (segurando A + B) e colocá-lo no botão correspondente (rosa ou verde), indicando uma das duas opções na pergunta.
Há um sistema de contagem de acertos que indicará o quanto você está "ligado" com o mundo, indicando as respostas que a maioria selecionou. Ou também o quanto você está distante da realidade, indicando as respostas diferentes que você deu. Os usuários também podem mandar suas questões para a Nintendo clicando no ícone "Suggest a Question".

É obrigatório fazer uma atualização do sistema (system update) para usufruir o novo canal. Basta verificar suas mensagens do dia, selecionar a que se refere ao Everybody Votes Channel e clicar no botão update. Após isso, corra para o Wii Shop Channel e faça o download gratuito.





AVENTURA DE PAPEL

Lançamento de Super Paper Mario confirmado

Dia 9 de abril. Esta é a data de lançamento do game que inicialmente seria um lançamento para GameCube. Super Paper Mario será um jogo do estilo plataforma, mas a inovação fica no poder de Mario de transformar os cenários 2D em 3D, podendo entrar em áreas normalmente inacessíveis.
A brincadeira não fica só aí: além da brincadeira entre 3D e o 2D e os cenários similares aos clássicos, existem outras alusões aos jogos mais antigos, como versões gigantes dos personagens, com gráficos 8-bit. O lançamento com certeza vai atiçar qualquer fã, mesmo aqueles que não jogaram a série Paper Mario, principalmente pelo fator nostálgico da aparência do jogo.



ALTO E BOM SOM

Turtle Beach lança fones de ouvido para Wii

A empresa de hardware e acessórios Turtle Beach (www.turtlebeach.com/) lançou um fone de ouvido especialmente para o Wii. O produto se chama Ear Force W3, e além de combinar com a cara do videogame e de seus controles, ainda é sem fio, para garantir que não vai estragar a partida de nenhum comprador. O fone só precisa de uma pilha AAA para funcionar, já incluída. Acompanha ainda um splitter (divisor) de áudio para diminuir a bagunça de fios. O preço, por enquanto, é de US$ 60.

CURTAS

Twilight Princess atinge 1 milhão em vendas

Em entrevista, Perrin Kaplan, vice-presidente de marketing e assuntos corporativos da Nintendo of America afirmou que The Legend of Zelda: Twilight Princess para Wii atingiu 1 milhão de unidades vendidas só nas Américas, sendo o primeiro jogo do console a atingir a marca. Kaplan afirmou, ainda, que a Nintendo planeja alcançar a marca de 6 milhões de unidades vendidas do Wii até o fim de março.

Novidades sobre Sadness

Nibris, a empresa responsável pelo game Sadness para Wii, anunciou que não dará maiores informações ou soltará imagens do jogo a pedido de seu produtor. A decisão seria basicamente para não estragar a graça do jogo, que só será lançado em 2008. O game contará, entre outras coisas, com 10 finais diferentes, uma história aterrorizante e, ainda mais, não terá HUD (barras de vida, por exemplo), aumentando a interação do jogador.

Okami para Wii?

Existem rumores de um possível lançamento de Okami, o projeto final do Clover Studios, para o Wii. O game aproveitaria do sensor de movimento do console para melhorar a jogabilidade.
A Capcom, em resposta aos rumores, disse que "Oficialmente não temos planos para Okami no Wii por enquanto", e que dificilmente produziriam, já que Clover foi fechado.

Mais boliche para o Wii

Este mês, a Crave Entertainment anunciou que está trabalhando em Brunswick Pro Bowling para o Nintendo Wii. O jogo terá jogabilidade similar ao boliche de Wii Sports, mas o foco ficará numa experiência de jogo mais realista, principalmente na física do jogo. Ainda por cima, os jogadores poderão participar em campeonatos num modo

ROBÔS EM AÇÃO

Transformers: o jogo!

TRANSFORMERS THE GAME

Este mês, a Activision lançou novas informações sobre Transformers: The Game, produção da Traveller's Tales, baseado no filme de Michael Bay (com previsão de lançamento nas telonas dia 20 de julho). O game, para Wii, seguirá o enredo do filme, mas os jogadores não ficarão só do lado dos bonzinhos - o game permitirá o controle tanto dos heróis Autobots quanto dos malvados Decepticons. Cada robô terá seu próprio grupo de habilidades especiais, e para a felicidade dos fãs, poderão fazer a transformação de veículo para robô e vice-versa a qualquer hora. Não existem muitas informações sobre o sistema de lutas, mas as características de cada personagem como tamanho e peso irão afetar o modo como batalham, sendo que são incluídos tanto ataques corpo-a-corpo quanto armas.

Entre os robôs com presença confirmada estão Starscream, Bumblebee, Ironhide e, é claro, Optimus Prime e Megatron.

Prometem ainda que o game contará com ambientes extremamente destrutíveis, permitindo que o jogador use até destroços como armas. Para os fãs novos, ou os das antigas, a novidade é muito interessante. Teremos que esperar que o lançamento não siga a tradição dos mal-sucedidos jogos baseados em filmes.



Será que no filme ou no jogo poderemos controlar aquele fusquinha amarelo que vira robô?

EXCLUSIVO DO DS

Spider-Man 3 com conteúdos exclusivos para Wii e DS



Recentemente, a EB Games lançou novas informações sobre Spider-Man 3, afirmando conteúdos exclusivos para os diferentes consoles. Para o Wii, a promessa é de reproduzir a sensação de se pendurar pela cidade por uma teia com Wii Remote e o Nunchuk. Não apenas isso, a versão de Wii contará com dois vilões exclusivos, Morbius (o vampiro esquisitão que já foi vilão e até aliado do aracnídeo), e Shriek (uma inimiga de Homem-Aranha com o poder de manipular o som). Para o DS, prometem "um sistema de luta revolucionário", utilizando a touchscreen do aparelho, e um "enorme, nunca antes visto mundo 3D", além de um longo enredo. No website do game, existem trailers, downloads e ainda dá para os fãs acompanharem a produção do game por um blog e por uma conta-

ADEUS SEDENTARISMO

Jogar Wii faz bem à saúde!

Recentemente um estudo do Internacional Sports Sciences Association (ISSA) sobre os efeitos do videogame na saúde trouxe resultados interessantes. Com a nova tendência de jogos que necessitam mais interatividade e movimento, ainda mais com a chegada do Wii, os jogadores podem ter estilos de vida mais saudáveis. A ISSA consultou diferentes especialistas a respeito da questão. O Dr. Josh Trout, professor da California State University, e especialista em tecnologia de videogames e exercícios afirma que "exergaming", mistura de "exercise" (exercitar) com "gaming" (jogar) pode "trazer excelentes benefícios à saúde", mas diz ainda que "se uma pessoa escolheu uma vida sedentária, não há muito que a nova tecnologia possa fazer por eles".

O doutor diz ainda que a vantagem pode ser maior para a criançada, que pode se acostumar desde cedo a praticar exercícios. Muitos afirmam que o movimento não é suficiente para afetar a saúde dos jogadores, mas o doutor Thomas Fahey, da Exercise Physiology Laboratory em California State University Chico, discorda. "A maior parte dos benefícios da atividade física ocorrem quando há um progresso do sedentário para o moderadamente ativo". Afirma ainda que, apesar do exercício não deixar o jogador completamente em forma, pode suprir o mínimo recomendado de atividade física. Nichole Snow, personal trainer certificada pelo ISSA, apóia Fahey: "O Nintendo Wii trará benefícios para todos. Tanto se você puder sentar para jogar ou tiver que ficar em pé, ele envolve movimento. E a melhor parte é que é divertido para todo mundo. (...) Todos podem queimar algumas calorias e aprender alguns hábitos saudáveis do fitness do Nintendo Wii". Os resultados não foram confirmados por nenhuma base científica, mas já é ótimo para os fãs saber que jogar é um hábito saudável. E o que é melhor, ouvir isso da boca de médicos e especialistas. Está aí uma boa desculpa para você convencer seu pai a comprar um Wii. NW

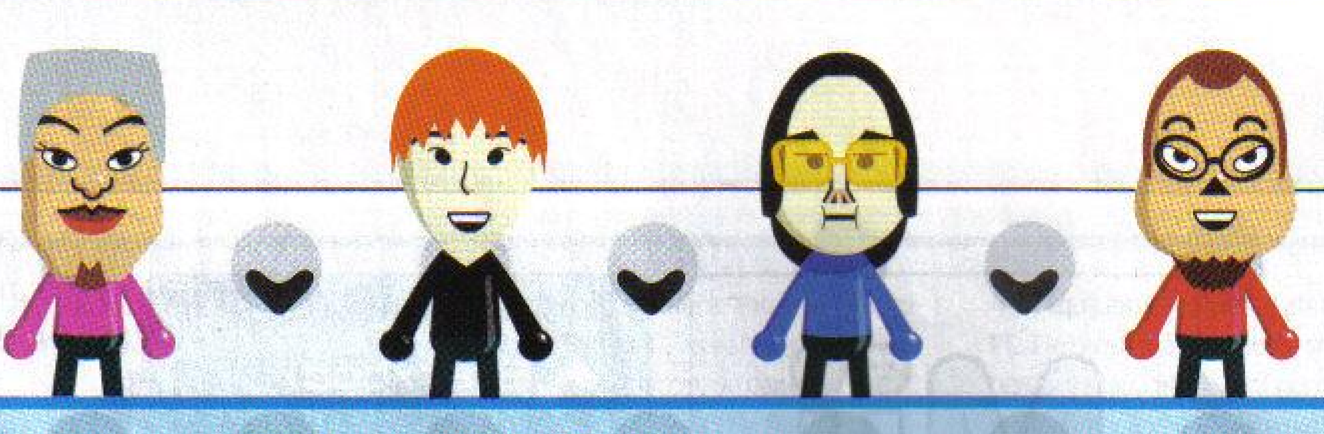
nintendo Wi-Fi connection

Conecte o seu Wii

Se ligue ao mundo e aproveite ao máximo os recursos do Wii

Agora que você já tem um Wii, é natural tentar conectá-lo à internet. Os serviços online do aparelho são fantásticos, porém as diversas telas e mensagens confusas às vezes atrapalham na tarefa de configurar a conexão. Vamos guiá-lo nos principais passos, fornecer dicas importantes e explicar os códigos de erro, para que você em breve esteja surfando com o Opera Browser, baixando jogos no Virtual Console e aproveitando os outros canais do mundo virtual. Como diria nosso amigo Mario Bros: LET'S GO!

— Orlando Ortiz



Utilizando uma rede sem fios (Wireless / Wi-Fi)

O Wii já vem de fábrica equipado com rede Wi-Fi, e permite a você aproveitar a infra-estrutura wireless de sua residência para conectar o console à internet. Este é o método mais fácil (e barato), pois evita gastos desnecessários com adaptadores adicionais.

Se você já tem um roteador de rede wireless ou pretende comprar um, verifique as especificações técnicas na caixa ou manual para garantir compatibilidade com o Wii. As tecnologias suportadas são:

802.11G / 802.11B - Estes padrões são encontrados com facilidade nas lojas. Mas se o seu roteador for do tipo 802.11N ou MIMO, ele poderá não funcionar com o Wii.

WEP, WPA/WPA2 - São padrões de encriptação de dados. É recomendado utilizar um destes padrões para garantir a segurança da sua rede. O Wii é compatível com WPA-PSK (TKIP) e WPA-PSK (AES).

Acesse a lista de roteadores incompatíveis com o Wii no endereço: www.nintendo.com/consumer/systems/wii/en_na/onlineWirelessRouterIncompatible.jsp
Faça uma pequena pesquisa antes de comprar o seu roteador, e tenha a certeza de que evitará dores de cabeça no futuro.

Hora de conectar!

Há dois métodos para utilizar a conexão sem fios do Wii. Siga os passos abaixo, e em poucos minutos você estará curtindo o melhor do conteúdo Nintendo... online!

Modo automático

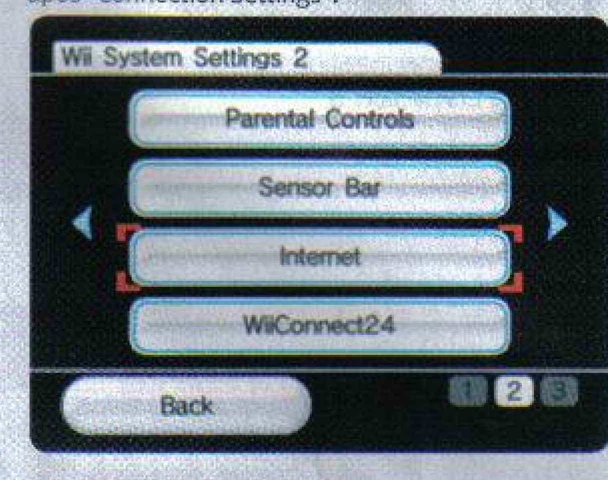
1) Clique no botão Wii, no menu principal.

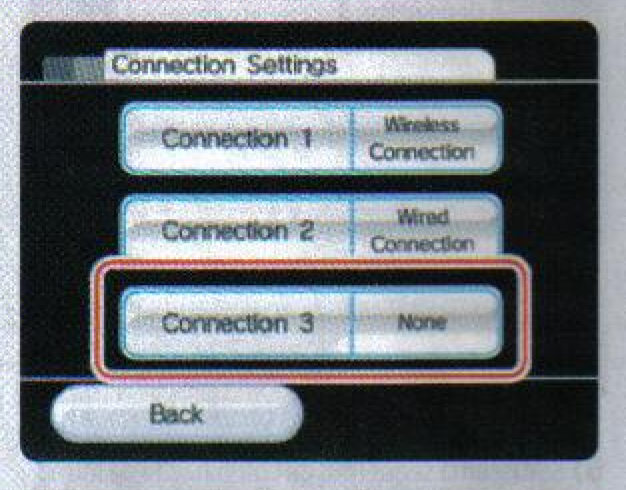


2) Depois, dentro do menu de opções, clique em "Wii Settings".

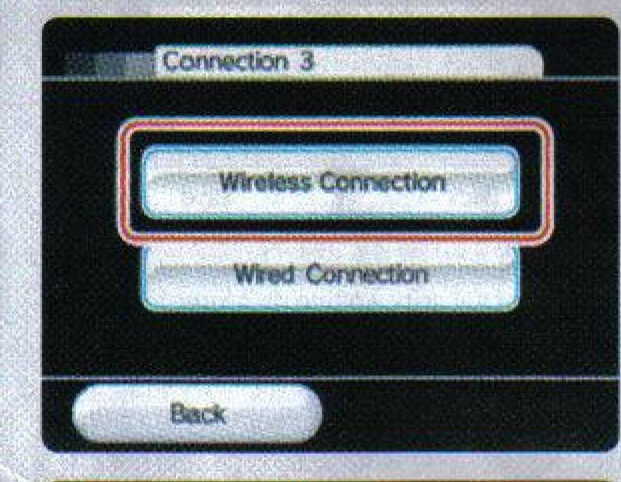


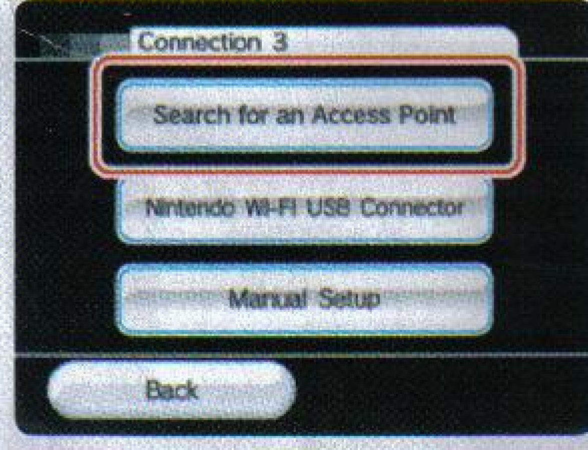
3) Feito isso, procure pela barra "Internet" e logo após "Connection Settings".



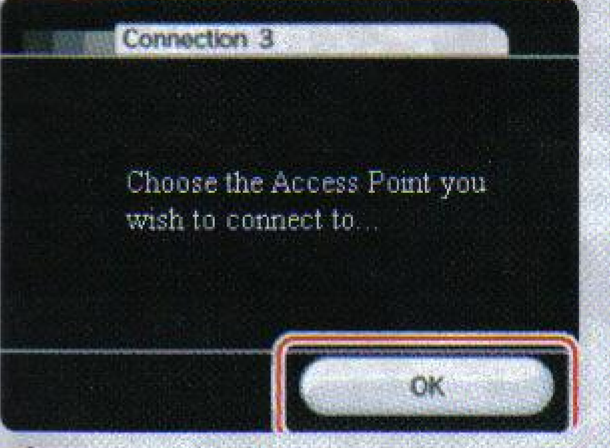


4) As barras mostrarão "none" (nenhuma), nas opções de conexão. Selecione a primeira barra, aperte "Wireless Connection" e na tela seguinte clique em "Search for an Access Point".
Depois, o console automaticamente procurará pela rede sem fios no alcance, e mostrará uma lista com o que encontrar.

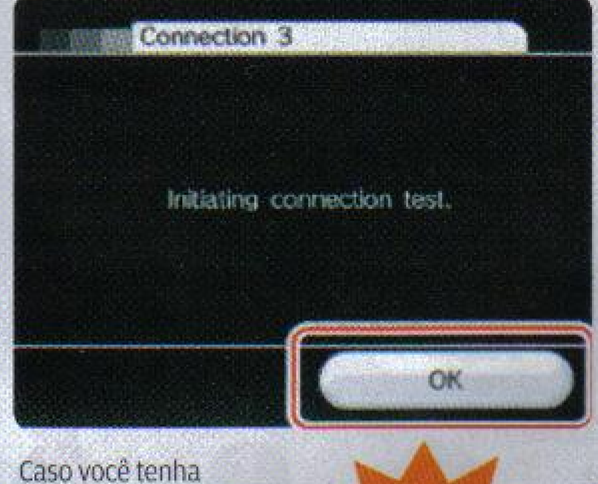




5) Selecione a sua rede sem fios. Se ela aparecer com um cadeado próximo ao nome, isso indica que a proteção (WEP, WPA) está funcionando.

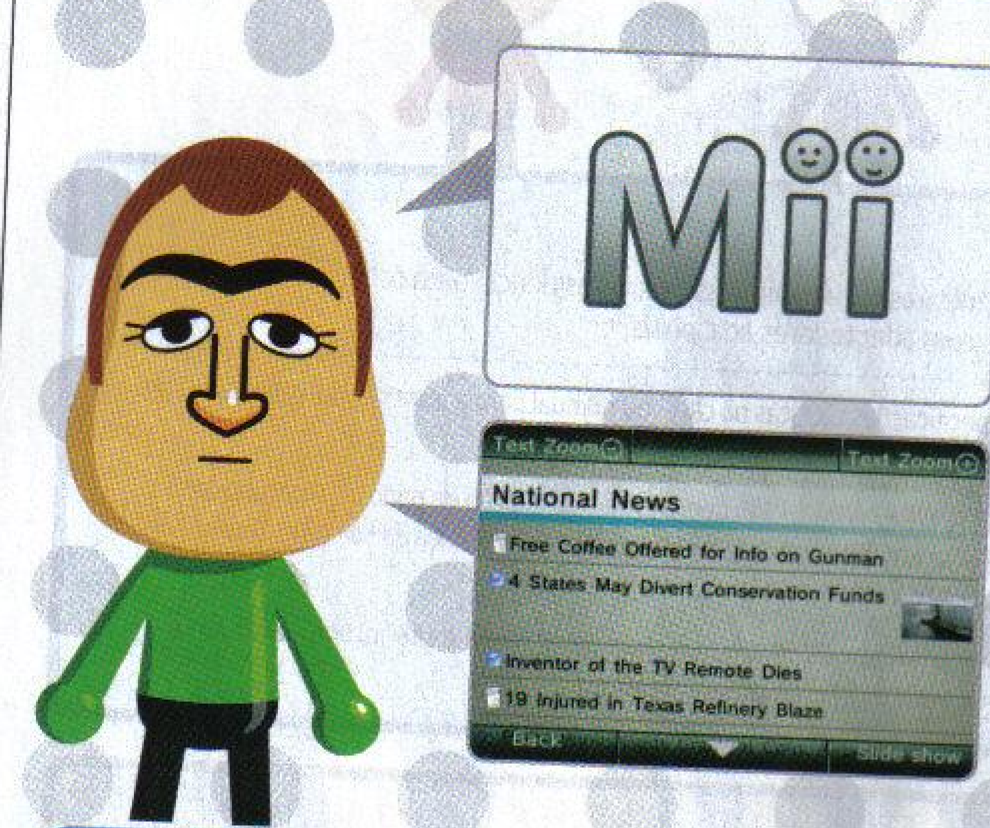


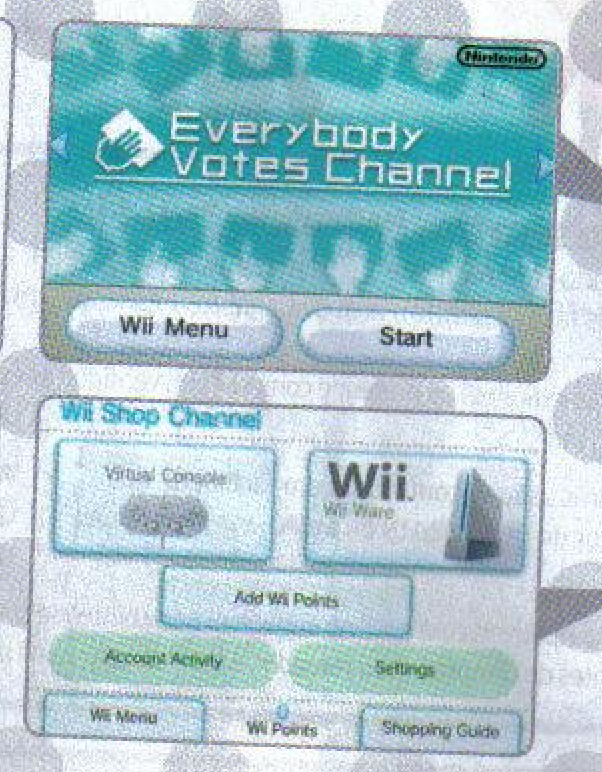
6) Clique OK para salvar a conexão e iniciar um teste automático da rede.



Caso você tenha habilitado a proteção da rede, deverá informar ao console a senha e selecionar qual protocolo de encriptação está em uso. Clique no tipo de proteção e logo após insira a senha utilizando o teclado "visual" do Wii. Feito!







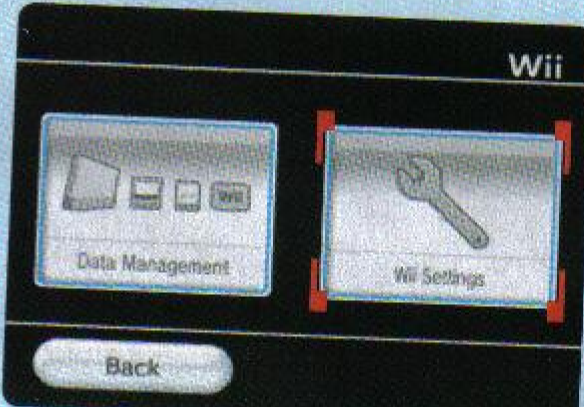


Modo Manual

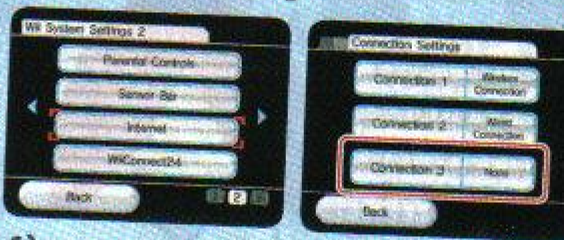
1) Clique no botão Wii, no menu principal.



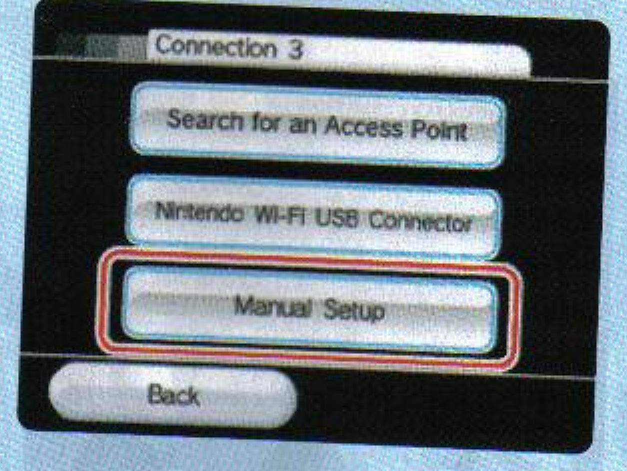
2) A seguir, dentro do menu de opções, clique em "Wii Settings".



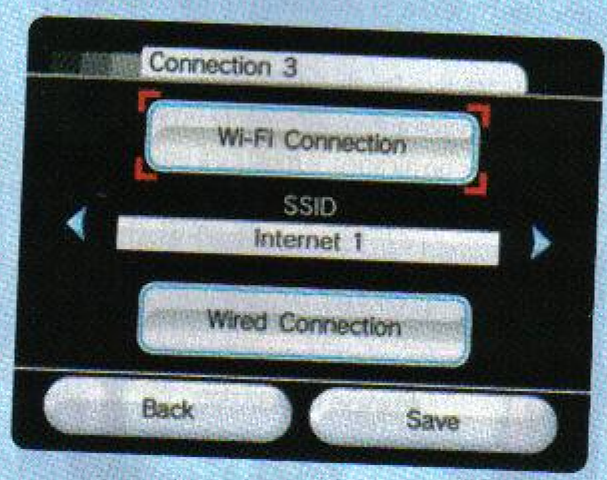
3) Feito isso, procure pela barra "Internet" e logo após "Connection Settings".



4) As barras mostrarão "none" (nenhuma) nas opções de conexão. Selecione a primeira delas e na tela seguinte clique em "Wireless Connection", selecionando "Manual Setup" logo após.
As próximas telas pedirão informações, que você deve obter no seu PC, roteador ou com o técnico que fez a instalação da rede em sua residência:

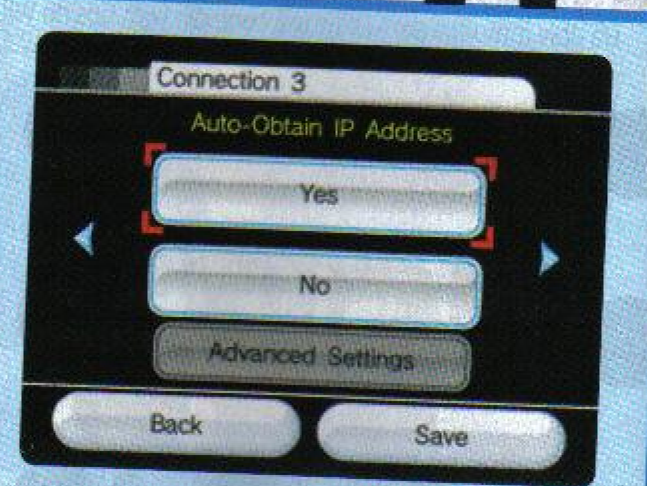


5) SSID – uma seqüência ou combinação de letras e números que identifica seu roteador wireless.

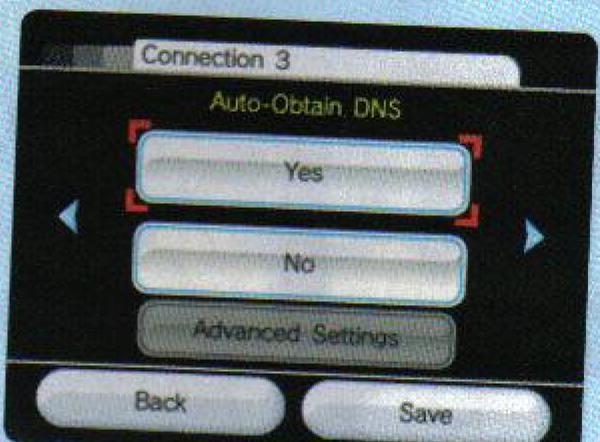


6) Type of Security – o tipo de proteção selecionada para a sua rede. Basta selecionar o mesmo padrão configurado no roteador e inserir a mesma senha configurada para a WAN (Wireless Area Network – sua rede sem fios).

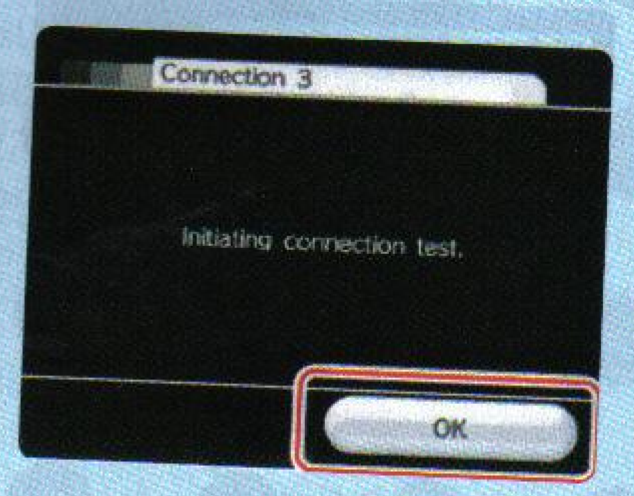


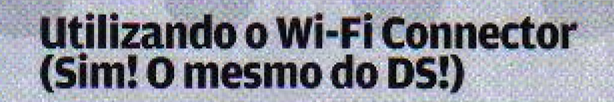


7) Auto-Obtain IP e Auto-Obtain DNS – permitem a detecção automática do IP e DNS da sua rede.
É possível também inserir estes valores manualmente, mas será necessário consultar as configurações do seu roteador para identificar os valores corretos.



8) Após decidir as opções do tópico anterior, aperte OK e aguarde o teste de conexão.



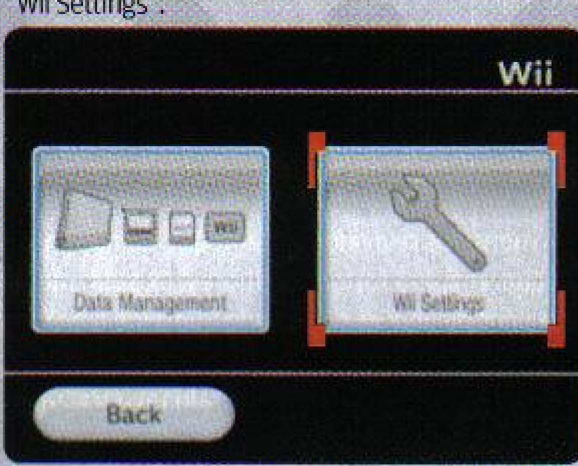


Utilizando o Wi-Fi Connector (Sim! O mesmo do DS!)

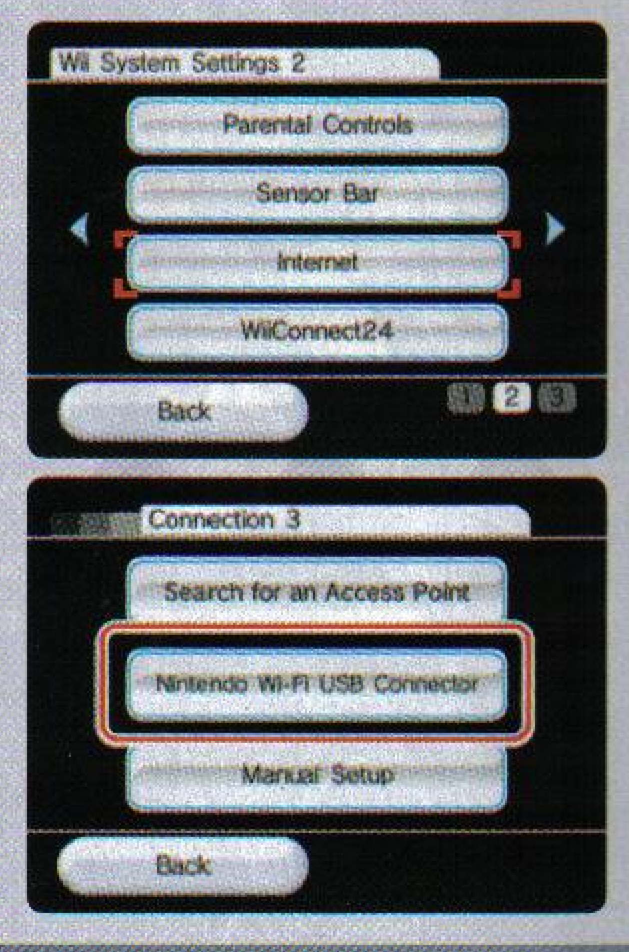
1) Clique no botão Wii no menu principal.



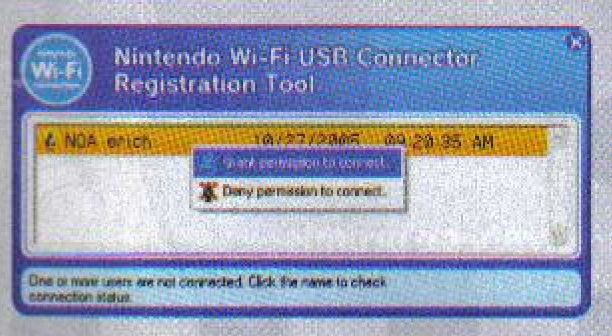
2) Depois, dentro do menu de opções, clique em "Wii Settings".



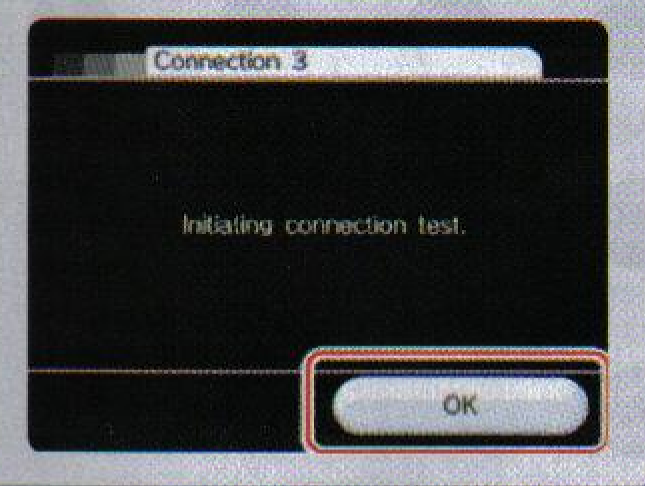
3) Feito isso, procure pela barra "Internet" e logo após "Connection Settings". As barras mostrarão "none" (nenhuma), nas opções de conexão. Selecione a primeira delas e na tela seguinte clique em "Wireless Connection", seguindo com "Nintendo Wi-Fi USB Connector".



4) Clique em OK e preste atenção na tela do seu PC. Ele mostrará o nome do seu Wii. Clique nesse nome, e selecione "Grant permission to connect". A interrogação ao lado do nome se transformará em um ícone com o desenho de um boneco azul.



5) Feito isso, a tela do Wii indicará que a configuração foi feita com sucesso. Aperte OK e aguarde pelo teste de conexão.



Utilizando o Wii LAN Adapter

Para conectar seu Wii a uma rede tradicional, com cabos, você precisará comprar um Wii LAN Adapter. Ele está à venda nas melhores importadoras, pois o acessório só é vendido diretamente pela Nintendo. Confira a lista de requerimentos para utilizar o acessório:

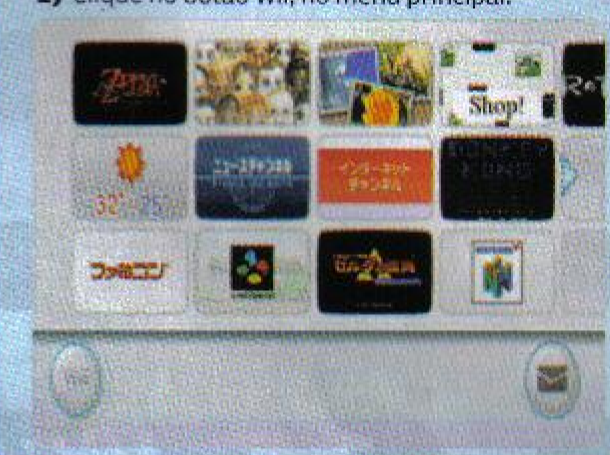
- Conexão à internet via cabo ou DSL
- Acesso a um provedor de internet compatível com o Wii. (Consulte seu provedor).
- Roteador com uma porta de rede livre
- Um cabo de rede

Instalando o adaptador

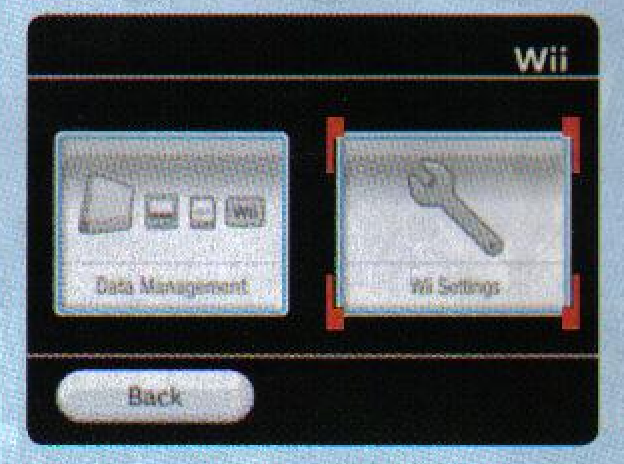
1) Prepare um cabo ligado diretamente ao modem DSL/Cabo ou ao roteador.
2) Com o Wii desligado, conecte o adaptador à porta USB na traseira do console.
3) Conecte o cabo de rede ao adaptador.
4) Ligue o seu Wii.

Configurando o adaptador

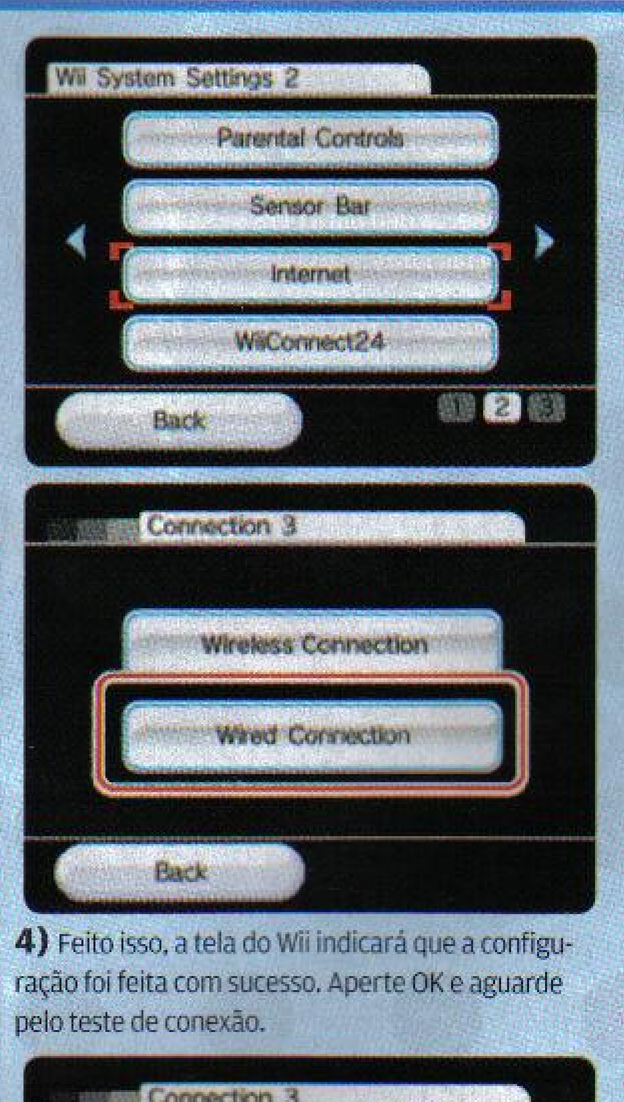
1) Clique no botão Wii, no menu principal.



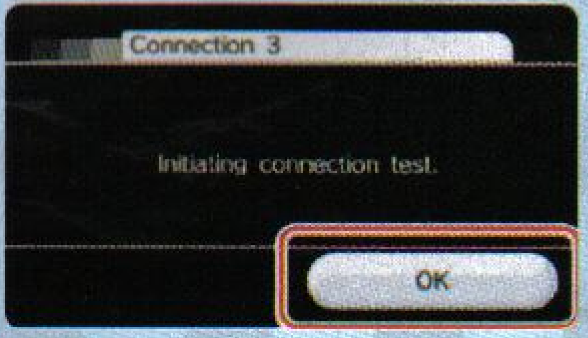
2) A seguir, dentro do menu de opções, clique em "Wii Settings".



3) Feito isso, procure pela barra "Internet" e logo após "Connection Settings". As barras mostrarão "none" (nenhuma), nas opções de conexão. Selecione a primeira delas e na tela seguinte clique em "Wired Connection".



4) Feito isso, a tela do Wii indicará que a configuração foi feita com sucesso. Aperte OK e aguarde pelo teste de conexão.



Se algo der errado... não se desespere!

Caso você não consiga conectar seu Wii à internet, siga novamente os passos para ter certeza de que todas as informações foram inseridas corretamente. É possível (mesmo que muito difícil) que você encare uma tela de erro. Para esses casos, a Nintendo preparou um website especial que explica o significado de cada código de erro e uma solução para eles.

www.nintendo.com/consumer/systems/wii/en_na/errors/index.jsp

Basta anotar o número que aparece na sua tela e consultar nesse endereço.



SPECTROBES

>SALVE A GALÁXIA DOS TERRÍVEIS KRAWLS

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: BUENA VISTA GAMES
DESENVOLVIMENTO: JUPITER
GÊNERO: AÇÃO/RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: MARÇO DE 2007

***Spectrobes* é promissor desde o começo.** Considerando que ele carrega o selo Disney, além de ser desenvolvido por Jupiter, a mesma empresa de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, já dá para ter uma idéia da obra.

Um universo futurista é o palco em que Rallen e Jeena se apresentam, dois jovens oficiais da patrulha interplanetária que descobrem a existência de seres chamados Spectrobes. As criaturas são o ás na manga para derrotar os malvados Krawl, vilões que aterrorizam a galáxia. Os heróis se vêem em uma busca das criaturas, fossilizadas, a fim de capturá-las, revivê-las e treiná-las para salvar o universo.

Os personagens são bem bolados, todos desenhados com um agradável estilo mangá/anime, com monstros malucões e bem diferentes uns dos outros.

Em 3D, os cenários se desenrolam à frente do jogador, utilizando as duas telas num esquema de continuação da tela de toque. Já deu para perceber o potencial, não é?

Durante a partida, o jogador explora ambientes tecnológicos, vários planetas, em companhia de seus Spectrobes. Passar pelos cenários é ainda mais divertido com a função das telas, e durante essa exploração o jogador utiliza um radar para localizar fósseis subterrâneos dos tais bichinhos.

Quando inicia uma escavação, o jogo muda. Neste modo, tem que se tomar cuidado e usar as ferramentas certas para remover o fóssil com o menor dano possível. Só a brincadeira de arqueólogo já é uma novidade e tanto, e algo mais a ser considerado no game.

Depois de resgatá-lo, leve seu achado a um laboratório e o reviva como uma criatura aliada para usar em suas batalhas.

Os monstros revividos podem ser treinados até evoluírem para formas melhores. Existem mais de 50 tipos disponíveis, de modo que a idéia pode ser familiar aos fãs de Pokémon, mas o game vai além dos monstrinhos de bolso, com batalhas caprichadas em tempo real. Dependendo dos Spectrobes usados na luta, diferentes ataques especiais poderão ser usados, além da possibilidade de as criaturas poderem ser personalizados pelo jogador.

A experiência de jogo ainda será ampliada em vários aspectos: Spectrobes contará com modo multiplayer, via Wi-Fi, e terá conteúdo para download da internet. Além disso, cada jogo será acompanhado de cards colecionáveis, que também podem ser usados para destravar conteúdo adicional pela touchscreen. Os cards destravarão novas criaturas e minerais, e foi anunciado que outros estarão à venda separados do game, garantindo ainda mais possibilidades aos jogadores.

Spectrobes tem potencial, não apenas pelos grandes nomes que estão ligados à sua criação, mas pela jogabilidade inovadora e variada, as muitas possibilidades de jogo e pela inteligente aposta de "jogo além do jogo". Por enquanto, teremos que esperar, mas ao que tudo indica, vai valer a pena. Resta nos perguntar se os tais cards estarão disponíveis no mercado brazuca.

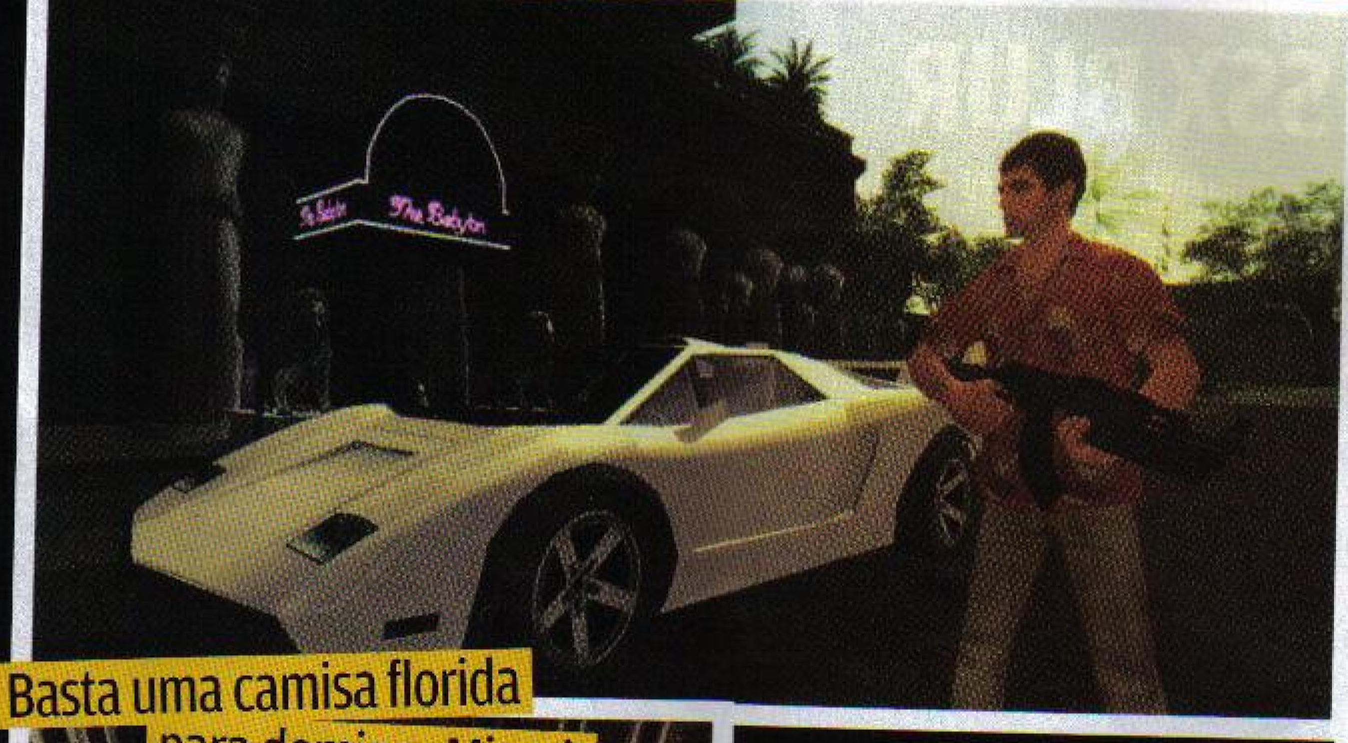
Nem pokémon, nem digimon: Spectrobe!

Spectrobes versus Krawl: a batalha vai ser dura.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

>É ASSIM QUE TUDO VAI PELOS ARES...

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: VIVENDI
DESENVOLVIMENTO: RADICAL ENTERTAINMENT
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: 2007



Basta uma camisa florida para dominar Miami.



Nem o próprio Al Pacino imaginou que o gangster interpretado por ele em *Scarface*, filme de 1983, iria tão longe e ganharia uma versão virtual. O enredo do jogo seguirá o mesmo da versão cinematográfica, ou seja, você será Tony Montana e terá que recuperar seu império, enfrentando Sosa e companhia. Pelo que vimos, a Radical está trabalhando pesado para transportar todo o clima do filme para o jogo, e o resultado está dando muito certo. As ruas virtuais de Miami estarão muito bem servidas com um vasto repertório de armas e muitas pessoas, além de muitos veículos que você poderá "pegar emprestado" de vez em sempre. O rico vocabulário de Montana foi acrescentado ao jogo e alguns termos servirão para fazer com que os inimigos saiam de seus esconderijos. O sistema de controle é similar ao de *Call of Duty 3* – o Nunchuk será usado para controlar o personagem, enquanto o Wii Remote substitui a mira e gatilho da arma. O melhor é a briga de gângsteres que está por vir, já que a Vivendi lançará *Scarface* e logo depois a Electronic Arts colocará no mercado o seu *Poderoso Chefão*.

THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION

>HONRANDO A FAMIGLIA COM AS PRÓPRIAS MÃOS

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: EA REDWOOD SHORES
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: MARÇO DE 2007



Basta um terno italiano para conquistar NY.



A "família" faz sua estréia no Wii em uma caprichada adaptação do clássico livro e filme *O Poderoso Chefão (The Godfather)*, de Mario Puzo e Francis Ford Coppola, respectivamente. Neste game você será um dos capangas da família que pode até progredir e chegar ao cobiçado posto de Don e dominar Nova York inteira. Há dois caminhos para seguir: "Enforcer" (algo como um "soldado") ou "Operator" ("Operador"), cada um com seu sistema de habilidades, evolução, vantagens e desvantagens. Com o Wii Remote e o Nunchuk, você poderá fazer toda a ação que qualquer um que trabalhe para o Chefão tem que aprender: estapear bandidos rivais, dar bons cruzados de direita, jogar coquetéis molotov, enforcar pobres coitados, quebrar pescoços, executar "presuntos" e, claro, dar muitos e muitos tiros. E isso é só o começo: além das inúmeras possibilidades de movimentos iniciais, novos poderão ser acessados conforme se evolui em um caminho ou outro e se aprende novas habilidades. Sua participação no mundo do crime também é promissora – tiroteios aos montes, propinas à polícia e quando as coisas apertarem, dá para contar com grupos de ataque de Don Corleone. Tudo isso numa cidade viva e realista, cheia de pessoas e carros. *The Godfather* parece muito promissor, e a espera valerá a pena. Nunca pareceu tão divertida assim uma vida de crimes. Afinal, quem disse que o crime não compensa?







SSX BLUR

>A PROVA DE QUE GELO NÃO É FATOR DE DESANIMAÇÃO!





PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: EA SPORTS BIG
DESENVOLVIMENTO: EA SPORTS BIG
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 2
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2007

Que o snowboard é um esporte pouco popular no Brasil, todo mundo sabe. Mas também não há como negar que os jogos baseados nesse esporte geralmente rendem bons games – basta nos lembrarmos de jogos como os da série *1080º*. *SSX Blur* amplia essa experiência de jogo no primeiro título do gênero para o Wii (e o sexto para consoles da Nintendo). O trabalho feito pelo pessoal da Toys for Bob, em *Tony Hawk's Downhill Jam* para Wii, parece que ajudou a Electronic Arts com algumas idéias. Descer as montanhas geladas repletas de rampas e outros obstáculos cuidadosamente colocados ali para que loucos como você execute as melhores manobras. Os melhores movimentos UBER – como eles chamam no jogo – sem deixar o Wi[i] Remote cair no chão, de preferência. Se você reparou nessas imagens esquisitas que parecem placas de trânsito, já deve imaginar do que se trata. Você terá que praticamente desenhar a manobra com o Wii Remote. Você poderá testar suas habilidades no "desenho" em um modo de treino no half-pipe e slalom, para esqui e snowboard. O multiplayer é simples, para até dois jogadores – é só escolher um dos 12 figuras esportistas e descer a montanha o mais rápido possível fazendo alguns desses movimentos. Algo possível apenas no Wii.



Não basta comer cereal, é preciso esquiar na neve.

SIM CITY DS

>BEM-VINDO À CIDADE GRANDE!

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS JAPAN
DESENVOLVIMENTO: ELECTRONIC ARTS JAPAN
GÊNERO: SIMULADOR
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: 2007





Destrua sua cidade com um simples toque da Stylus.

A Electronic Arts japonesa está apostando pesado em *Sim City DS*. O simulador de cidades mais conhecido do planeta receberá adaptações para se adequar ao portátil e será baseado em *SimCity 3000*, lançado para PC em 1998. A tela de cima mostrará sua cidade, vista por cima, como acontecia na versão original. Já a tela de toque mostrará o mapa e é nela que você poderá verificar as condições de sua rede de energia elétrica, o alcance das suas viaturas policiais e os gráficos de crescimento da população, entre outras dezenas de opções que incluem a reclamação direta dos conselheiros da cidade. Um desses "chatões" que só querem ajudar é o sr. Maxis, um figura feito especialmente para homenagear Will Wright. E, apesar de ser totalmente refeita, a versão de duas telas de *Sim City* segue o mesmo padrão da original: trará um modo no qual você poderá construir sua cidade a partir do nada, e outro que o colocará em diversas situações adversas, com o objetivo de salvar a pátria. Vai ter muita gente deixando o DS ligado na tomada a noite inteira só para ganhar alguns dinheiros de *Sim City* a mais, e comprar novas estruturas para a sua cidade. Só não vá esquecer de jogar nas datas especiais, como 25 de dezembro, para receber a visita do Papai Noel.



MARIO PARTY 8

>E VAI ROLAR A FESTA!

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: HUDSON
GÊNERO: TABULEIRO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4
LANÇAMENTO: MARÇO DE 2007

Se existe um personagem versátil no mundo dos games, esse alguém é Mario. O bigodudo já foi doutor, piloto de kart, tenista, tentou a fama no golfe e fez alguns bicos em outras ocupações. Mas ser o anfitrião de festas parece ser a atividade preferida do encanador – ou você acha que a reunião particular dos personagens da Big N chega à oitava edição por acaso? *Mario Party 8* continuará a festa que nasceu no Nintendo 64, trazendo personagens já conhecidos do público para a festa, como Yoshi, Luigi, Waluigi, Peach, Boo, Wario e o próprio Mario, claro.
Serão seis novos tabuleiros recheados com minigames inéditos e dentre eles estará esse em que deveremos usar o Wii Remote para ajudar o encanador e sua trupe a conduzir jet skis em uma corrida alucinante ou outro no qual deve-se empurrar barris das plataformas o mais rápido possível. Achou pouco? Espere até participar de uma disputa em que ganha aquele que fizer voar a maior quantidade de soda de um copo, chacoalhando o Wii Remote para executar tal façanha – totalmente insano.
O jogo suportará partidas multiplayer nos modos de jogo já conhecidos e que fizeram sucesso nas versões anteriores. Serão partidas "dois-contra-dois", "três-contra-um" e "cada um por si". Mesmo os mais anti-sociais terão os seus momentos de diversão nas partidas para um jogador, desafiando o computador nos minigames espalhados pelos tabuleiros. Prepare os comes e bebes e reúna alguns amigos para participar da festa mais alucinante dos videogames, de novo.

No apê do Mario, mas sem "música funk".



PREVIEW

FIRE EMBLEM: GODDESS OF DAWN

>MAIS UM GRANDE RPG DE ESTRATÉGIA

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: INTELLIGENT SYSTEMS
GÊNERO: RPG ESTRATÉGIA
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2007 (JAPÃO)



Já passou da hora de aprender japonês, não é?

Quem poderia imaginar que uma versão do pai dos RPGs de estratégia seria anunciada tão cedo para o Wii sendo que ainda não existem planos de levá-la para o já bem sucedido DS?
Não é muito comum um console novo receber RPGs de grande porte na primeira safra de jogos, mas enquanto você lê este texto, muitos japoneses já devem estar caminhando para o final do jogo, pois ele foi lançado dia 22 de fevereiro. Infelizmente, sem data confirmada para o ocidente, só sabemos que ele chegará ainda este ano.
GoD promete ter uma profundidade maior nas batalhas, levando em consideração também a altura em que seu personagem está no mapa principal para o confronto, novas magias e armas também. Uma quantidade maior de vídeos e de capítulos do que a versão para GC também é esperada – por volta de 40. No entanto, o fato mais marcante dessa nova saga é o fato de *GoD* acontecer três anos após o fim de *Path of Radiance* do GameCube e ser ambientado no velho e bom continente de Telius. A primeira implicação disso é que o protagonista dessa vez é o já não mais coadjuvante ladrão de cabelos verdes, Sothe. Dividindo a frente do jogo está a maga Mikaya e seu pássaro. A trupe que os acompanhará na aventura será repleta de personagens novos à trama, mas contará com a participação na história de pessoas já conhecidas como Ranulf e Reyson. A Nintendo garante que aqueles jogadores que não conhecem a história que envolve os laguz (semi-humanos) e beorcs (humanos) podem ficar sossegados ao tentar *GoD*. Fica a dica para aproveitar o tempo até o lançamento e jogar o fantástico *Path of Radiance* que levou medalha de prata na sua Nintendo World.





No apê do Mario, mas sem "música funk".

MARIO PARTY 8

>E VAI ROLAR A FESTA!

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Distribuição: Hudson
Gênero: Tabuleiro
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: Março de 2007

Se existe um personagem versátil no mundo dos games, esse alguém é Mario. O bigodudo já foi doutor, piloto de kart, tenista, tentou a fama no golfe e fez alguns bicos em outras ocupações. Mas ser o anfitrião de festas parece ser a atividade preferida do encanador - ou você acha que a reunião particular dos personagens da Big N chega à oitava edição por acaso? *Mario Party 8* continuará a festa que nasceu no Nintendo 64, trazendo personagens já conhecidos do público para a festa, como Yoshi, Luigi, Waluigi, Peach, Boo, Wario e o próprio Mario, claro. Serão seis novos tabuleiros recheados com minigames inéditos e dentre eles estará esse em que deveremos usar o Wii Remote para ajudar o encanador e sua trupe a conduzir jet skis em uma corrida alucinante ou outro no qual deve-se empurrar barris das plataformas o mais rápido possível. Achou pouco? Espere até participar de uma disputa em que ganha aquele que fizer voar a maior quantidade de soda de um copo, chacoalhando o Wii Remote para executar tal façanha - totalmente insano.

O jogo suportará partidas multiplayer nos modos de jogo já conhecidos e que fizeram sucesso nas versões anteriores. Serão partidas "dois-contra-dois", "três-contra-um" e "cada um por si". Mesmo os mais anti-sociais terão os seus momentos de diversão nas partidas para um jogador, desafiando o computador nos minigames espalhados pelos tabuleiros. Prepare os comes e bebes e reúna alguns amigos para participar da festa mais alucinante dos videogames, de novo.



FIRE EMBLEM: GODDESS OF DAWN

>MAIS UM GRANDE RPG DE ESTRATÉGIA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG Estratégia
Número de jogadores: 1
Lançamento: Fevereiro de 2007 (Japão)



Já passou da hora de aprender japonês, não é?

Quem poderia imaginar que uma versão do pai dos RPGs de estratégia seria anunciada tão cedo para o Wii sendo que ainda não existem planos de levá-la para o já bem sucedido DS? Não é muito comum um console novo receber RPGs de grande porte na primeira safra de jogos, mas enquanto você lê este texto, muitos japoneses já devem estar caminhando para o final do jogo, pois ele foi lançado dia 22 de fevereiro. Infelizmente, sem data confirmada para o ocidente, só sabemos que ele chegará ainda este ano.

GoD promete ter uma profundidade maior nas batalhas, levando em consideração também a altura em que seu personagem está no mapa principal para o confronto, novas magias e armas também. Uma quantidade maior de vídeos e de capítulos do que a versão para GC também é esperada - por volta de 40. No entanto, o fato mais marcante dessa nova saga é o fato de *GoD* acontecer três anos após o fim de *Path of Radiance* do GameCube e ser ambientado no velho e bom continente de Telius. A primeira implicação disso é que o protagonista dessa vez é o já não mais coadjuvante ladrão de cabelos verdes, Sothe. Dividindo a frente do jogo está a maga Mikaya e seu pássaro. A trupe que os acompanhará na aventura será repleta de personagens novos à trama, mas contará com a participação na história de pessoas já conhecidas como Ranulf e Reyson. A Nintendo garante que aqueles jogadores que não conhecem a história que envolve os laguz (semi-humanos) e beorcs (humanos) podem ficar sossegados ao tentar *GoD*. Fica a dica para aproveitar o tempo até o lançamento e jogar o fantástico *Path of Radiance* que levou medalha de prata na sua Nintendo World.

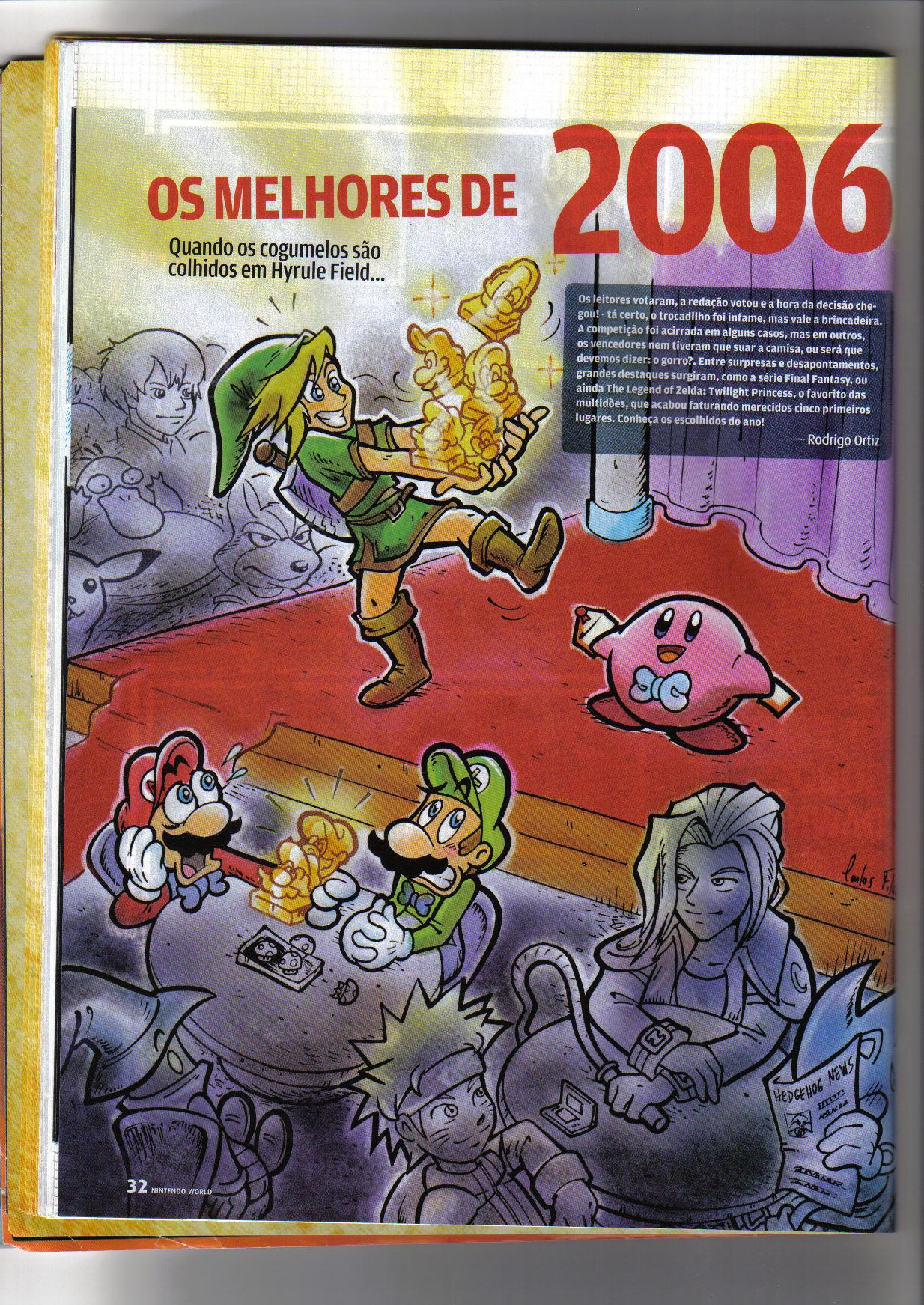


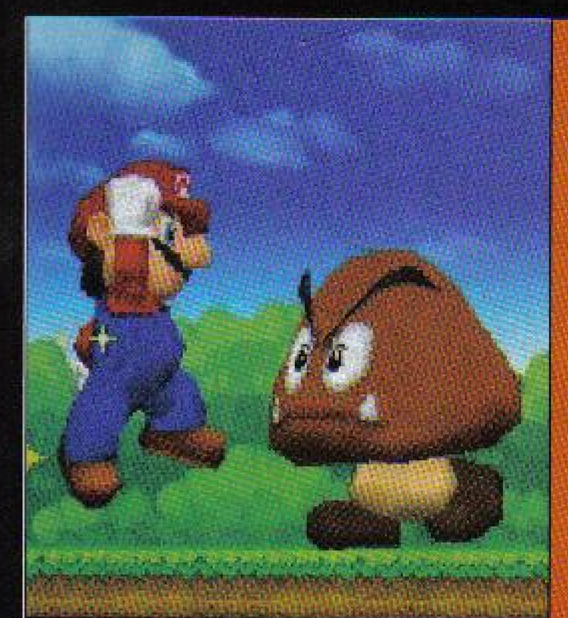
OS MELHORES DE 2006

Quando os cogumelos são colhidos em Hyrule Field...

Os leitores votaram, a redação votou e a hora da decisão chegou! - tá certo, o trocadilho foi infame, mas vale a brincadeira. A competição foi acirrada em alguns casos, mas em outros, os vencedores nem tiveram que suar a camisa, ou será que devemos dizer: o gorro?. Entre surpresas e desapontamentos, grandes destaques surgiram, como a série Final Fantasy, ou ainda The Legend of Zelda: Twilight Princess, o favorito das multidões, que acabou faturando merecidos cinco primeiros lugares. Conheça os escolhidos do ano!

— Rodrigo Ortiz





Melhor jogo para Nintendo DS

A mistura de jogo plataforma com o Mario gigante em 3D rendeu ao bigodudo o prêmio de melhor game para DS. Apesar da fama da série Final Fantasy, a vantagem ficou para o nosso mascote.

New Super Mario Bros.	**(42,42%)**
Final Fantasy III	(13,78%)
Metroid Prime: Hunters	(12,72%)

Os outros 07 jogos somaram 31,08% incluindo: Big Brain Academy, Castlevania: Portrait of Ruin, Elite Beat Agents, Resident Evil: Deadly Silence, Star Fox Command, Tetris DS e Yoshi's Island DS.

Melhor jogo de RPG

O gênero RPG é um dos mais apreciados por quem adora uma trama longa e jornadas quase que infinitas com desafios inteligentes. Parece que nenhum outro game conseguiu reunir todos esses requisitos como o remake da Square Enix.

Final Fantasy III (DS)	**(28,48%)**
Baten Kaitos Origins (GC)	(23,93%)
Pokemon Mystery Dungeon: Blue R. Team (DS)	(13,33%)

Os outros 07 jogos somaram 34,26% incluindo: Children of Mana (DS), Final Fantasy V Advance (GBA), Harvest Moon: Magical Melody (GC), LostMagic (DS), Pokemon Ranger (DS), Summon Night: Swordcraft Story (GBA) e Tales of Phantasia (GBA).



Melhor jogo para GameCube

Numa safra de jogos fora dos padrões da Big N, a competição ficou disputada na decisão do segundo e o terceiro lugares. A nova aventura de Link arrematou sem dó e nem piedade os concorrentes que nem mesmo juntos conseguiram alcançar a quantidade de votos recebidas.

The Legend of Zelda: Twilight Princess	**(73,48%)**
FIFA 07	(4,84%)
Baten Kaitos Origins	(4,39%)

Os outros 07 jogos somaram 17,29% incluindo: Chibi-Robo, Harvest Moon: Magical Melody, MegaMan X Collection, Naruto: Clash of Ninja 2, Odama, Super Monkey Ball Adventure, e X-Men: The Official Game.

Melhor trilha Sonora

Koji Kondo mais uma vez destrói toda a concorrência com uma trilha sonora arrasadora para Twilight Princess, garantindo mais um 1º lugar para Zelda. Conseguiu superar até mesmo Mario e Castelvania, dois games que também primam pela música.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii)	**(51,66%)**
New Super Mario Bros. (DS)	(9,69%)
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)	(7,72%)

Os outros 07 jogos somaram 30,93% incluindo: Elite Beat Agents (DS), Final Fantasy III (DS), Final Fantasy V Advance (GBA), Mario vs Donkey Kong 2: March the Minis (DS), Metroid Prime: Hunters (DS), Rayman Raving Rabbids (Wii) e Star Fox Command (DS)



Melhor jogo de Ação/ Aventura

Essa categoria poderia ter se chamado "Ação/ Aventura com Master Sword". Já imagina o vencedor né? Pois é, nem todas as balas de Tomb Raider e de Resident Evil puderam parar Link.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii)	**(70,30%)**
Resident Evil: Deadly Silence (DS)	(9,69%)
Tomb Raider: Legend (GC)	(4,09%)

Os outros 07 jogos somaram 15,92% incluindo: Chibi-Robo (GC), Juka and the Monophonic Menace (GBA), Lego Star Wars II: The Original Trilogy (GC), Monster House (GC), Scurge: Hive (GBA), Tenchu: Dark Secret (DS) e Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (GC)

Melhor jogo para Wii

Mias uma disputa com vencedor anunciado. Com poucos títulos lançados para o Wii, ficou fácil decidir: Link mais uma vez no ponto mais alto do pódio. A surpresa aqui vai para a pancadaria de DBZ, que desbancou o viciante game de esportes da Nintendo.

The Legend of Zelda: Twilight Princess	**(67,57%)**
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	(8,48%)
Wii Sports	(7,57%)

Os outros 07 jogos somaram 16,38% incluindo: Elebits, Excite Truck, Need for Speed Carbon, Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Tony Hawk's Downhill Jam e Trauma Center: Second Opinion.



Melhor jogo para Game Boy Advance

Três franquias de grande sucesso disputaram o páreo, mas quem conquistou o maior número de votos foi o game da série que é matéria de capa. O retorno do clássico Final Fantasy agradou os fãs, garantindo o prêmio.

Final Fantasy V Advance	**(28,03%)**
Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	(21,06%)
Dragon Ball: Advanced Adventure	(12,27%)

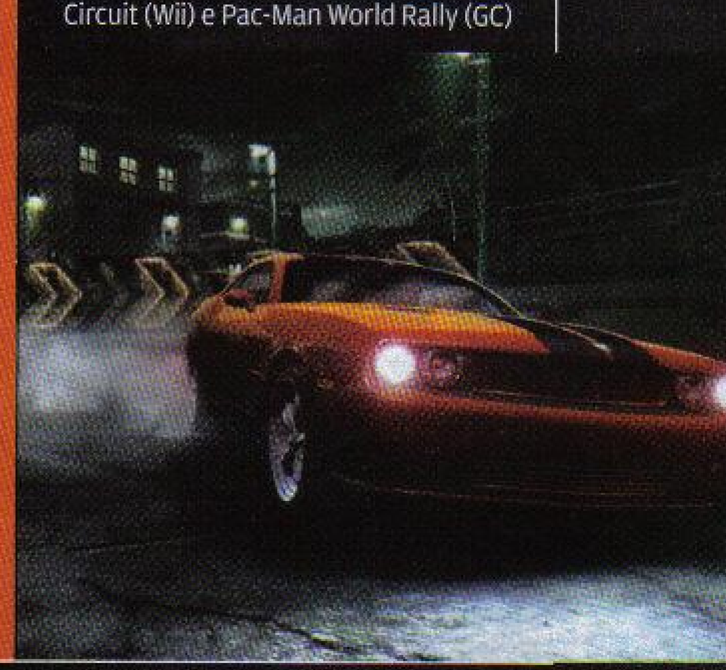
Os outros 07 jogos somaram 38,64% incluindo: Drill Dozer, Mega Man Battle Network 6 Cybeast Gregar, Naruto: Ninja Council, Sonic the Hedgehog Genesis, Summon Night: Swordcraft Story 2, Super Robot Taisen: Original Generation 2 e Tales of Phantasia.

Melhor jogo de Corrida

Os tunados de Need for Speed dominaram a votação garantindo dois games da franquia pódio. No retrovisor, Excite Truck, o game de corrida desafiador da Nintendo.

Need for Speed Carbon (Wii)	**(49,09%)**
Excite Truck (Wii)	(20,90%)
Need for Speed Carbon: Own the City (DS)	(11,81%)

Os outros 07 jogos somaram 18,20% incluindo: Asphalt: Urban GT 2 (DS), Cars (GC), Cartoon Network Racing (DS), GT Pro Series (Wii), Micro Machines v4 (DS), Monster 4X4: World Circuit (Wii) e Pac-Man World Rally (GC)





Melhor jogo de Luta

A competição nas lutas, por incrível que pareça, ficou só no mundo do anime. O tradicional venceu o novo, e os Guerreiros Z saíram vitoriosos com um nocaute sobre os ninjas de Naruto e os piratas de One Piece.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii)	**(58,18%)**
Naruto: Clash of Ninja 2 (GC)	(18,78%)
One Piece: Grand Adventure (GC)	(8,78%)

Os outros 02 jogos somaram 14,26% incluindo: Guilty Gear Dust Strikers (DS) e Naruto: Clash of Ninja (GC)

Melhor jogo Multiplayer

Jogar com os amigos pode ser difícil ou pode ser engraçado e desafiador. A possibilidade de jogar até quatro pessoas os esportes de Wii Sports foi demais para os adversários. Ainda assim, teve muita gente que preferiu jogar em duas telas.

Wii Sports (Wii)	**(40,90%)**
Metroid Prime: Hunters (DS)	(19,39%)
New Super Mario Bros. (DS)	(16,21%)

Os outros 07 jogos somaram 23,50% incluindo: Age of Empires: The Age of Kings (DS), Big Brain Academy (DS), Club House Games (DS), Dragon Quest Heroes: Rocket Slime (DS), Rayman Raving Rabbids (Wii), Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii) e Tetris DS (DS)

Melhor jogo de Esporte

Outra categoria digamos, sem mistério. As inovações e novidades de Wii Sports (ou será que deveríamos dizer do Wii Remote?) fizeram toda a diferença. O Bigodudo quase dividiu o segundo lugar com o futebol da EA.

Wii Sports (Wii)	**(50%)**
Mario Hoops 3 on 3 (DS)	(11,96%)
FIFA 07 (GC)	(11,81%)

Os outros 07 jogos somaram 26,23% incluindo: 2006 FIFA World Cup (GC), FIFA Street 2 (GC), Madden NFL 07 (GC), Super Swing Golf (Wii), Tony Hawk's Downhill Jam (Wii), Top Spin 2 (DS) e True Swing Golf (DS)

Melhor jogo de Simulação

O hospital ganhou da clínica veterinária. Os fãs preferiram "brincar de médico" com Trauma Center do que criar animaizinhos de estimação na famosa franquia The Sims.

Trauma Center: Second Opinion (Wii)	**(27,87%**
The Sims 2: Pets (DS)	(19,54%
Excite Truck (Wii)	(16,36%

Os outros 07 jogos somaram 36,23% incluindo: Blades of Thunder II (DS), Blazing Angels: Squadrons of WWII (Wii), Freedom Wings (DS), GT Pro Series (Wii), Harvest Moon: Magical Melody (GC), MechAssault: Phantom War (DS) e Top Gun (DS)

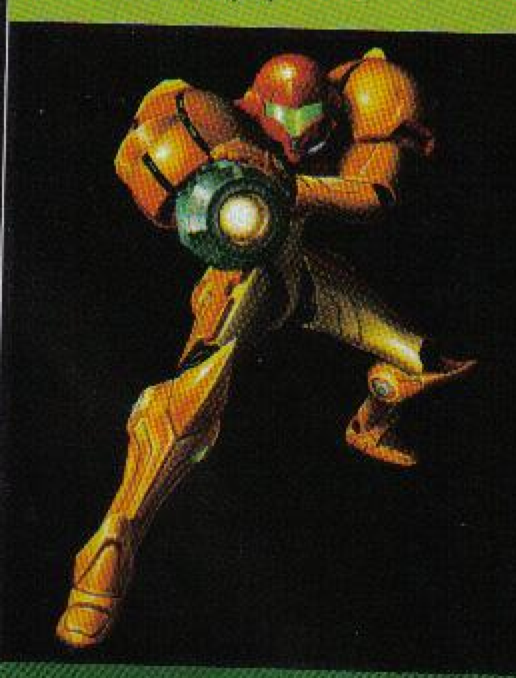


Melhor FPS

Samus Aran é muito mais popular do que qualquer soldado norte-americano ou mafioso japonês. Assim ficou fácil para vencer o desafio de melhor FPS.

Metroid Prime: Hunters (DS)	**(44,09%)**
Call of Duty 3 (Wii)	(29,09%)
Red Steel (Wii)	(15,90%)

Os outros 02 jogos somaram 10,92% incluindo: Far Cry Vengeance (Wii) e Point Blank DS (DS)





Melhor jogo para Virtual Console

Desta vez, nem as aventuras em Hyrule nem a super-velocidade de Sonic puderam superar: Não tem nada melhor no Virtual Console do que uma cabeça flutuante e bigoduda dizendo "It's me! Mario!".

Super Mario 64 (N64)	**(46,21%)**
The Legend of Zelda (NES)	(23,63%)
Sonic the Hedgehog (MD)	(9,54%)

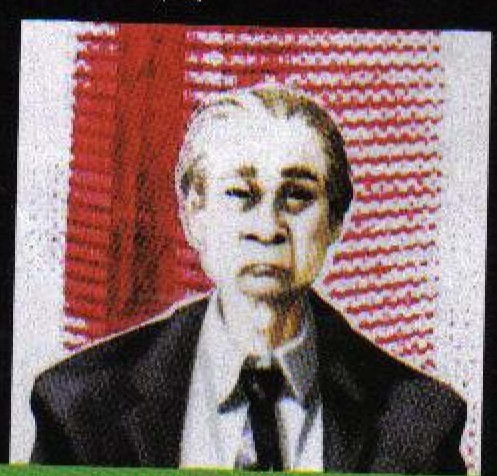
Os outros 07 jogos somaram 20,62% incluindo: Altered Beast (MD), Bomberman '93 (PCE), F-Zero (SNES), Gradius (NES), Gunstar Heroes (MD), Space Harrier II (MD) e Super Star Soldier (PCE)

Maior Decepção

A mistura samurai/tiroteio de Red Steel pareceu uma boa idéia na teoria, mas o resultado final foi a Maior Decepção de 2006. No segundo e terceiro lugar, duas surpresas: nem as "curvas perigosas" de Lara ou a alta velocidade de Sonic os salvaram desta vez.

Red Steel (Wii)	**(21,36%)**
Sonic Riders (GC)	(16,06%)
Tomb Raider: Legend (DS)	(11,96%)

Os outros 07 jogos somaram 50,62% incluindo: Crash Boom Bang! (DS), Far Cry: Vengeance (Wii), Kao the Kangaroo: Round 2 (GC), Marvel: Ultimate Alliance (GBA), Pac-Man World Rally (GC), Sudoku Mania (DS) e Tenchu: Dark Secret (DS)



Melhor game de 2006

E o grande vencedor da noite (ou dia, depende de quando você estiver lendo a revista) é Zelda! O quinto primeiro lugar conseguido por Twilight Princess, e o prêmio mais importante, o consagra como melhor jogo de 2006. No pódio também está Mario, que não podia deixar de pegar seu lugar, depois das ótimas colocações anteriores, e, é claro, Final Fantasy III, honrando a eterna série de RPGs.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii)	(72,12%)
New Super Mario Bros. (DS)	(8,48%)
Final Fantasy III (DS)	(3,9%)

Os outros 07 jogos somaram 15,50% incluindo: Baten Kaitos Origins (GC), Big Brain Academy (DS), Castlevania: Portrait of Ruin (DS), Final Fantasy III (DS), Metroid Prime: Hunters (DS), Nintendogs: Dalmatian and Friends (DS) Wii Sports (Wii) e Yoshi's Island DS (DS)

Votantes da eliminatória: Douglas Pereira • Douglas Vieira • Fabio Santana • Gilsomar Livramento • Henrique Minatogawa • Henrique Sampaio • Orlando Ortiz • Renato Bueno • Renato Pelizzari • Rodrigo Guerra • Ronaldo Testa

Como funcionou: A redação selecionou os melhores games para cada uma das categorias. Os mais votados foram para a pesquisa do site www.nintendoworld.com.br onde todos os leitores puderam votar até o dia 02 de fevereiro.

A INSANIDADE 100% SAUDÁVEL...

Precisamos rever nossos conceitos de bizarro, maluco e divertido.

WARIOWARE: SMOOTH MOVES



NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8.0
SOM: 7.0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,0

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: INTELLIGENT SYSTEMS
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 12

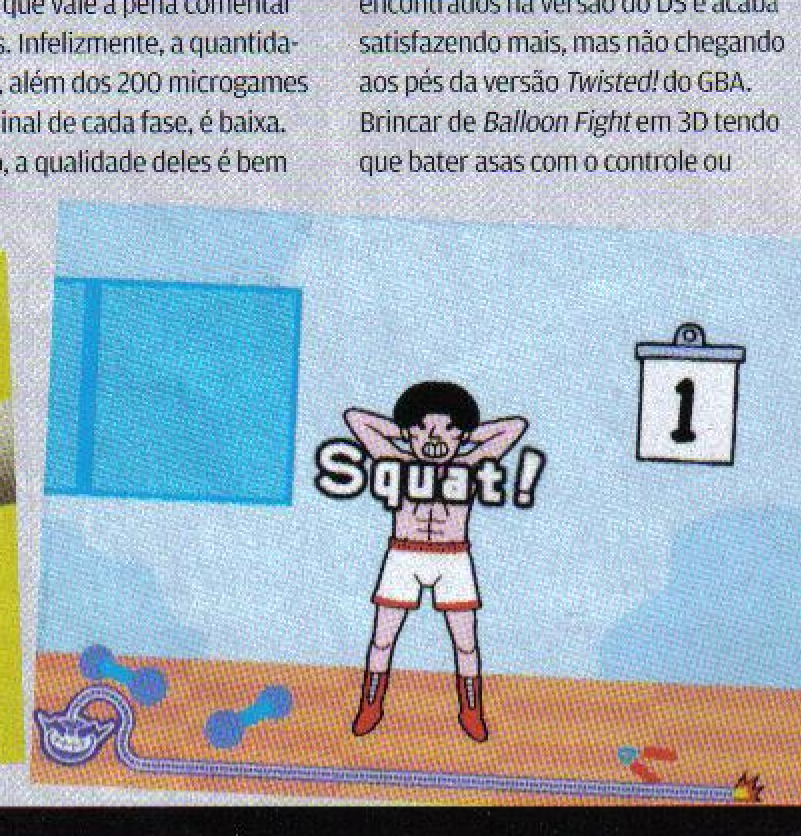
Quando a Nintendo criou ***WarioWare,*** todos foram imediatamente surpreendidos com a idéia tola - mas muito bem sucedida - de agrupar centenas de microgames simples de apenas 4 ou 5 segundos, colocá-los em uma seqüência maluca com ordem aleatória e em velocidade crescente.
O resultado: sucesso de crítica e vendas, viciando jogadores ao redor do globo. Hoje, depois de várias encarnações da série, cada uma com suas particularidades, chegou a vez de demonstrar o potencial do Wii. *Smooth Moves* usa muito bem as funcionalidades do Wii Remote, pois você deve segurá-lo conforme as instruções dadas antes de começar um novo microgame. No entanto, o jogador não pode ter vergonha de fazer as estranhas propostas, tentar trapacear as regras só estragará sua experiência de jogo, portanto, diga adeus à vergonha! Aposto que você nunca se imaginou segurando o controle na cintura rebolando ou pulando para passar de estágio. Outras estranhezas incluem: colocar o controle no nariz para simular uma tromba de elefante, usá-lo como bandeja para não deixar coisas caírem ou como peso de halterofilista. É realmente maluco e não cansa tanto quanto parece. Os movimentos que devem ser feitos não precisam ser muito bruscos e alguns deles podem levar um certo tempo para pegar o jeito com o controle - que na maioria das vezes funciona bem.

Uma nova roupagem!
Quem conhece a série sabe que realizar os microgames não teria tanta graça se não levarmos em consideração a roupagem em que são apresentados.
O estilo artístico é muito variado, contendo algumas cenas bem bonitas e outras simplesmente engraçadas ou minimalistas. Essa variação torna o jogo mais instigante, pois nunca sabemos o que está por vir e acaba sempre sendo um choque visual. O mesmo não se pode dizer das músicas e efeitos sonoros que, se comparados aos outros games da série, não conseguem ser tão cativantes e ricos. É um pouco mais triste ainda se soubermos que a versão japonesa do jogo possui uma voz bizarra para dizer o nome da posição do controle que devemos segurar para o próximo microgame e na versão americana não há nem sinal disso. O bom é que temos aparições de todos os personagens que a série vem construindo, desde os sombrios microgames estilo Ashley até os clássicos microgames inspirados na Nintendo com o 9-volt, que agora contam com cenas de jogos para GameCube como *Pikmin* e *Zelda*.

Cadê os extras?
Outro ponto que vale a pena comentar são os extras. Infelizmente, a quantidade de extras, além dos 200 microgames e chefes no final de cada fase, é baixa. Apesar disso, a qualidade deles é bem superior aos encontrados na versão do DS e acaba satisfazendo mais, mas não chegando aos pés da versão *Twisted!* do GBA. Brincar de *Balloon Fight* em 3D tendo que bater asas com o controle ou tiro ao alvo em latinhas com gráficos de NES prendem a atenção, mas não o suficiente para prolongar a vida do jogo como deveria. Infelizmente, para aqueles que não gostam de tentar bater seus próprios recordes, *SM* vai perder a graça rápido demais e vai deixar um gostinho de "quero mais". Sorte daqueles que tiverem amigos para jogar os modos em multiplayer para até 12 pessoas com o mesmo controle. O mais legal deles mostra os Miis voando como anjos, realizando microgames um por vez no esquema "perde-sai" até que sobre um único vencedor. Divertido, mas poderia ser mais, era só copiar os modos de jogo do *WarioWare* do GameCube. A fé é grande e ainda estamos esperando uma versão com suporte a Wi-Fi, multiplayer completo e centenas de destraváveis, combinando as boas características de cada game da série, mas este é um excelente quebra-galho.

—RENATO PELIZZARI





LEITURA DINÂMICA OU ADVOCACIA?

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL

NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 5,0

PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: CAPCOM
GÊNERO: ADVENTURE
NÚMERO DE JOGADORES: 1

A idéia de encarnar um advogado de defesa e encontrar provas para livrar a barra de seu cliente é muito legal. Mas fica o aviso: se você não gosta de ler, passe bem longe de *PW*. Caso contrário, pode se preparar para mergulhar num mundo com personagens caricatos e cheio de diálogos bem construídos, no qual cada linha é importante para encontrar alguma contradição ou pista até que você consiga provar a inocência de seu cliente. O seu trabalho está dividido em duas partes principais, investigação e tribunal. Na primeira, seu objetivo é conseguir colher o maior número de evidências e informações para poder utilizar essas armas durante o julgamento. Use a tela de toque para revelar suas constatações e o microfone para gritar "Objection" para virar a mesa no tribunal com seu argumento secreto. Caso você não consiga utilizar as evidências certas nos momentos corretos do julgamento, uma barra de "vida" vai sendo consumida até que você perca o caso. É nesse ponto que está a grande falha de *Phoenix Wright*, pois ao perder o caso, você será obrigado a refazer todos os diálogos desde o início do capítulo, sem nem ter como pular direto para as partes importantes. Fora isso, tudo é extremamente linear e vai acabar com sua empolgação de jogá-lo novamente. Capcom, está na hora de dinamizar um pouco a vida de advogado / investigador; caso contrário, ainda prefiro continuar sendo um médico em *Trauma Center*.

—RENATO PELIZZARI



"Meritíssimo, o Sr. Pelizzari equivoca-se ao afirmar que..."

DE COELHO E LOUCO, TODO MUNDO TEM UM POUCO!

RAYMAN RAVING RABBIDS

PRATA Nintendo World

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 7,5



PRODUÇÃO: UBISOFT MONTPELLIER
DESENVOLVIMENTO: UBISOFT
GÊNERO: MINIGAMES
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Depois de um longo período de espera, o carismático Rayman chegou ao Wii em seu jogo mais engraçado. O que já esperávamos aconteceu: são os coelhinhos insanos que roubam a cena, fazendo o astro do jogo ficar meio esquecido.

Apesar da enorme variedade de minigames, alguns deles não exploram muito bem as capacidades do Wii Remote, oferecendo tarefas que mais cansam do que divertem. Por outro lado, é impossível não dar boas risadas durante todo o jogo. Os cenários são coloridos, nada é muito caprichado. A trilha conta com hits de artistas superconhecidos como Cindi Lauper e a famosa "Misirlou", de Dick Dale – aquela do filme *Pulp Fiction*, lembra? Como fã do personagem, sinto falta do gênero plataforma que consagrou Rayman. Mas não se engane: se você gosta de jogar com os amigos, de arremessar vacas, comer coisas estranhas, voar num bicho esquisito para pegar porcos ou jogar laranjada em coelhos, *Raving Rabbids* é a melhor opção.

—HENRIQUE SAMPAIO



"Daaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahhh".

SUSPENSE NUM QUARTO DE HOTEL

HOTEL DUSK: ROOM 215



NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 6,5

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: CING
GÊNERO: AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Não é todo dia que vemos jogos com uma temática séria e madura para o DS, como *Hotel Dusk: Room 215*. O jogo foi desenvolvido pela mesma equipe de *Trace Memory* e traz ainda algumas similaridades com o mesmo, como a jogabilidade derivada dos jogos do gênero "aponte e clique", para PC. No entanto, tudo em *Hotel Dusk* foi aprimorado ao extremo. O jogo possui uma estética visual ímpar, com ilustrações e animações hachuradas, que refletem o clima noir do cinema clássico. Todos os personagens possuem animações incríveis, o que resulta numa vivacidade rara em jogos portáteis. A jogabilidade é simples, mas surpreendentemente inteligente. Você joga com o DS virado em 90 graus e usa a tela de toque para movimentar-se pelo mapa, enquanto a tela ao lado mostra a visão em primeira pessoa do protagonista, com gráficos em 3D. Quando um objeto ou parte do cenário pode ser vasculhado, você ganha controle da câmera para uma investigação mais apurada - sempre utilizando a Stylus. O jogo não é repleto de puzzles, mas os poucos que existem requerem a realização de mini-games interessantes. Embora o enredo seja o típico suspense policial, envolvendo assassinatos e cheio de reviravoltas, ele é rico o suficiente para prender você, como um bom livro. —HENRIQUE SAMPAIO





Mulheres traídas, carros suspeitos e gatos assassinados.

O VERDADEIRO KAMEHAMEHA!

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2



NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 9,5

PRODUÇÃO: ATARI / NAMCO BANDAI GROUP
DESENVOLVIMENTO: SPIKE
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

O mundo de *Dragon Ball Z* faz sua estréia no Wii em grande estilo, contando com um inovador sistema de lutas que permite tudo aquilo que os fãs sempre viram nas séries e sonharam fazer - voar, mover-se em alta velocidade, lançar golpes de energia - mas que nunca tinha sido feito com tanta fidelidade. O principal modo de jogo segue a ordem da história de *Dragon Ball Z* e *GT*, além de capítulos com o enredo dos filmes e de novas histórias alternativas. Por isso, personagens destraváveis é o que não falta. No total, existem 70 guerreiros diferentes, mas com versões alternativas, transformações e outros coisinhas mais, o número sobe para 120 - cada um com suas próprias características de golpes e, é claro, uma muito bem feita dublagem (que pode ser mudada para a original japonesa). Existem possibilidades imensas de variação do jogo. Cenários enormes e altamente destrutivos tornam as lutas ainda mais emocionantes. *Tenkaichi 2*, usando os sensores de movimento do Wii Remote e do Nunchuk, permite que você mesmo, por exemplo, lance seu próprio Kamehameha, ou levante a mão e exploda seu inimigo com seu Mazenko. Todos os golpes especiais são feitos com movimentos do jogador, melhorando ainda mais a experiência de jogo, que, balanceada entre os movimentos de direcionais e o movimento de golpes, se torna extremamente fluida.

Tenkaichi 2 é um jogo de luta que vai garantir a diversão de muita gente. Pode ter certeza - não é um "jogo de criança". Vai ter muito marmanjo que vai suar a camisa para se dar bem nas lutas. —RODRIGO ORTIZ



Só não se esqueça de afastar os móveis antes de gritar.

PARA APLAUDIR DE PÉ!

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

OURO



NOTA: 10
GRÁFICOS: 9,5
SOM: 9,5
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 10
REPLAY: 10

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: AVENTURA / RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

A espera foi longa e demorada, e alguns adiamentos pioraram o sentimento de que a versão de *Twilight Princess* para GameCube não seria lançada. Só com a chegada do Wii foi que entendemos direito qual era o plano da Big N: alavancar as vendas da nova plataforma. A Nintendo mostrou competência em adaptar uma jogabilidade diferente e, ao mesmo tempo, espetacular. Sim, um viva à revolução na forma de jogar.

Mas será que o console da geração anterior seria lembrado? Claro! A nova aventura de Link idealizada totalmente para a estrutura do GameCube, usando e abusando de sua capacidade, seja na organização e solução de puzzles, dungeons trabalhadas de maneira minuciosa para distribuir bem o potencial do jogo lapidado ao máximo possível em seus aspectos. Músicas no formato midi? Claro, por que não? A sutileza combinada com todo o resto do jogo funciona tão bem que você cantarola algumas vezes involuntariamente, e nem parece midi na verdade.

O Wii, grosseiramente falando, é uma versão turbinada do GameCube, mas apresenta um game tecnicamente igual em sua estrutura de jogo, abrindo exceções para alguns detalhes de adaptação e jogabilidade - cada dungeon, cada sombra, cada textura e som estão lá, exatamente iguais.

No GameCube, a coisa flui automaticamente - não nego que a parte de pesca com o Wii Remote é muito mais interessante do que a com o controller normal. Detalhes se confrontam em alguns pontos, mas ambos se anulam quando a diversão está em evidência arrancando o melhor para cada versão.

O controle de câmera e os mapas do lado certo, apesar de parecer errado, se adaptam facilmente depois de algumas horas, isto é, se você jogou primeiro a versão do Wii. Caso contrário, não sentirá o efeito das diferenças. Achará tudo perfeito.

Muita gente ainda insiste em lembrar de Ocarina of Time, além de dizer que este episódio é inferior. A evolução é gigantesca. A Big N se superou com mapas e áreas maiores, onde beleza e necessidade se fazem presentes. Arquitetar toda uma estrutura bem funcional e cheia de pequenas surpresas que não só quebram a linearidade da jogatina, como instigam a exploração ao máximo. Este sim merece a nota lá em cima. Original para GameCube, evolução para a série *Zelda*.

Não se iluda ou gaste saliva com os amigos que discordam do que você acha. Viva a evolução, pois revolução mesmo só quando o game for feito para a nova plataforma Nintendo, usando todos os seus recursos e possibilidades sem ser uma adaptação.

—GILSOMAR LIVRAMENTO



Link é destro, canhoto ou ambi-destro? Ligue já para...

O HOSPITAL DO HORROR

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,5





PRODUÇÃO: TECMO
DESENVOLVIMENTO: ATLUS
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

A simulação de doutor no Nintendo DS parece ter dado certo, pelo menos no portátil. Se você já jogou *Trauma Center* nas duas telas do DS, perceberá em questão de minutos que a versão para o Wii é basicamente a mesma coisa, mas com gráficos aprimorados e menus estilizados. Até mesmo as tarefas a serem cumpridas em cada fase são idênticas, com exceção de alguns casos novos. É como se fosse uma conversão de portátil para console. Bola fora da Atlus que nem mesmo se preocupou em adicionar novas músicas ou vozes aos personagens. A parte boa dessa operação é que agora está mais fácil selecionar um instrumento cirúrgico, basta mover o direcional do Nunchuk. O Wii Remote também ganhou funções muito interessantes, como em um momento em que você deve girar o controller para encontrar a posição correta dos fragmentos de um osso quebrado e reconstituí-lo aos poucos. As músicas repetitivas, os pacientes parecem um presunto e as histórias repletas de diálogos chegam a dar um certo sono, mas vale pela curiosidade.

—Henrique Sampaio



Chega de operar os sapos da rua: é hora de coisa séria.

A RELEITURA DE UM ÉPICO

FINAL FANTASY VI ADVANCE

NOTA: 9,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 9,5



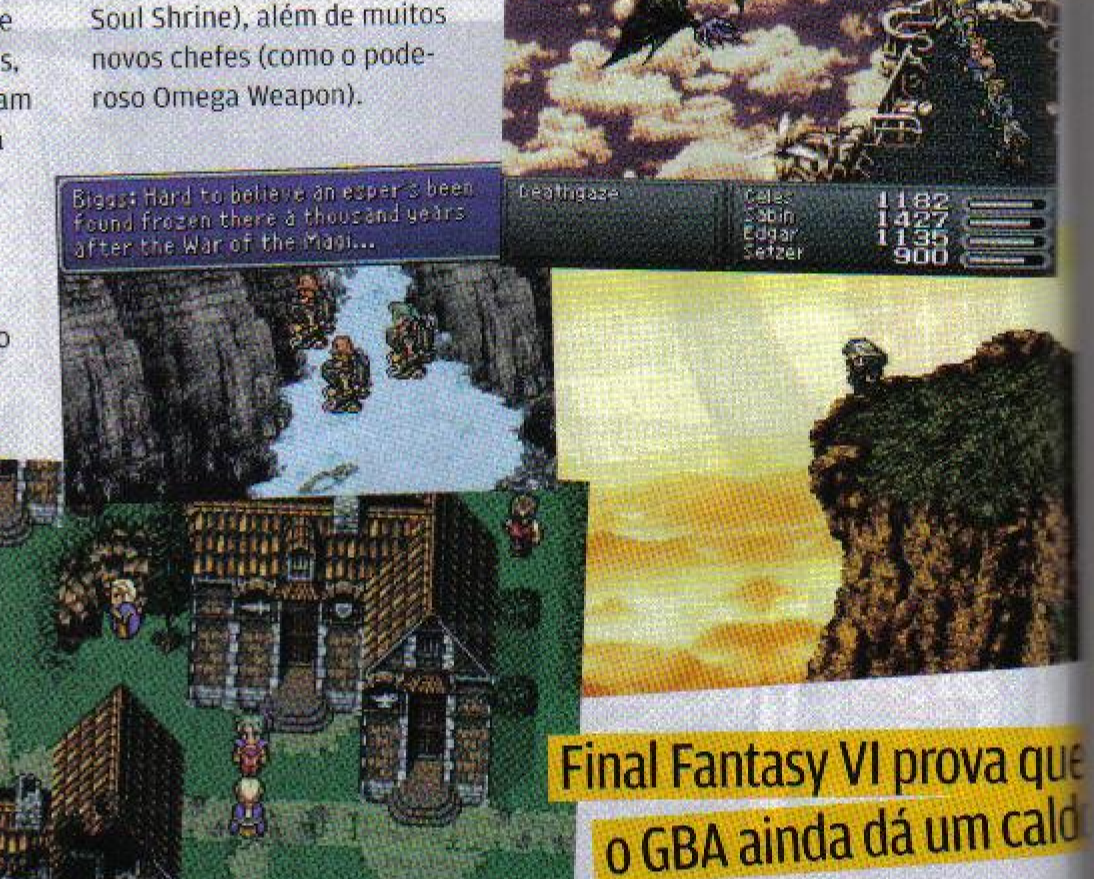
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX/TOSE
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Final Fantasy VI* acontece num mundo em que** floresce uma revolução industrial e o povo há muito esqueceu de uma guerra entre humanos e Espers há 1000 anos. No presente, um império tentar juntar Espers recentemente descobertas para subjugar todas as outras nações.

Ao todo, o jogo traz 14 personagens jogáveis, o maior número de toda a série. No elenco, estão membros dos Returners, que se opõem ao império, e simpatizantes. A maneira como a trama se desenrola, alternando entre os muitos personagens, sem se focar em nenhum em particular, é cativante. Destaque para o vilão Kefka, que começa como subordinado e ganha importância cometendo atrocidades, sem o menor escrúpulo, mas sempre com um senso de humor mórbido e corrosivo. Entre os muitos momentos memoráveis, um se destaca: a ópera "The Dream Oath: Maria and Draco" na Opera House, com vozes sintetizadas.

O sistema de batalha, baseado no Active Time Battle, tem encontros aleatórios e alto nível de personalização. Cada membro do seu grupo pode equipar dois Relics diferentes, e muitos deles funcionam em combo. A moldagem de personagens é ainda mais aprofundada com a utilização de Magicites, que concedem magias e bônus aos atributos do personagem equipado. A retradução desta versão portátil não apenas tem melhor clareza e fidelidade aos padrões *Final Fantasy*, como também traz surpresas inéditas: quatro novas invocações (Leviathan, Gilgamesh, Cactuar e Diablos), três novas magias (Flood, Valor e Gravija), duas dungeons extras para personagens de alto nível (Dragon's Den e Soul Shrine), além de muitos novos chefes (como o poderoso Omega Weapon). Até hoje, *Final Fantasy VI* é considerado por muitos o melhor episódio da série, e a adição de muitas novidades tornam esta versão *Advance* a opção definitiva.

—Fabio Santana



Final Fantasy VI prova que o GBA ainda dá um cald

BATTLEDEX 009

Os risos do além!

Um vulto estranho, uma brisa gelada ou até mesmo a impressão de que você escutou um sussurro esquisito. Há quem diga que fantasmas não existem, que são meros frutos da imaginação. Mas no universo da série Pokémon, pode acreditar, eles são bem reais. Só tome cuidado para não perceber isso apenas quando um gordinho sorridente aparecer flutuando na sua arena...

—JP Nogueira



A PROVA QUE FANTASMAS EXISTEM

Desde *RBY*, Gengar tem sido bastante usado pelos treinadores. Não é muito difícil perceber o motivo. Como um Ghost, possui imunidade a ataques Fighting e Normal – presentes em qualquer time – e uma bela combinação de Special Attack e Speed. Como Poison, é imune a ataques que envenenam. Veloz e poderoso, porém perigosamente frágil. Até mesmo um bom ataque que seja neutro pode derrubá-lo facilmente. Pela sua combinação de tipos, Gengar é muito resistente a ataques Bug e Poison, resistente aos Grass e fraco contra Psychic, Ghost e Dark. Sua Ability Levitate acrescenta à sua lista de imunidades os ataques Ground, o que em gerações anteriores era letal para ele. Lembre-se: um Haunter só evolui para Gengar se for trocado com outro jogador – nunca se esqueça de pedi-lo de volta!



O fantasmagórico Gengar no seu minigame de pinball exclusivo.

Modo de Ataque: Fantasmas não marcam hora e local para assustar. São imprevisíveis, uma das suas características mais temida. Gengar faz jus ao comentário devido à imensa quantidade de ataques aprendidos por ele. Para ofensiva baseada em Special Attack, os mais populares são Psychic, Thunderbolt, Fire Punch e Ice Punch. As opções se tornam Shadow Ball, Sludge Bomb, Focus Punch e Explosion, se for um Gengar com ofensiva física. Durante toda a confusão de uma batalha, técnicas como Confuse Ray, Hypnosis e Will'o'Wisp podem atrapalhar bastante o time adversário.

Outros Espécimes: Com tantas opções, algumas se tornam mais populares. Para acabar com Blisseys e Skarmories, alguns Gengars utilizam a combinação Substitute/ Focus Punch/ Thunderbolt junto com um último ataque, que pode ser Shadow Ball ou Ice Punch. Pela sua fragilidade, Destiny Bond é um ás na manga - se Gengar for cair, leve junto seu carrasco! Ainda há aqueles que preferem arriscar o combo Mean Look/ Perish Song, com técnicas como Protect, Taunt, Hypnosis e Substitute para sobreviver à contagem dos três turnos antes de ser trocado. Na hipótese de um Gengar utilizar Choice Band e ataques físicos, a presença de um Fire Punch ou Thunderbolt ajuda bastante a acabar com os pokés que surgirão para barrá-lo.

Fisiologia: Gengars nasceram para serem rápidos e causarem terror nas batalhas. Portanto, priorize sempre sua Speed e Special Attack ou Attack ao realizar o treinamento. A divisão pode ser 252/ 252/ 4 de acordo com a função dele. As Natures podem ser Timid ou Modest se for atacante especial, Adamant se for físico ou alguma outra que reduz a Defense ou Special Defense caso utilize combinações físicas e especiais. Caso utilize Substitute ou Curse, lembre-se de deixar o HP dele com um valor ímpar, o que permitirá mais usos desses ataques.

Gengar
Tipo: Ghost/Poison
Abilities: Levitate
HP 60/ Att 65/ Def 60/ SpA 130/ SpD 75/ Spd 110

Itens: Com sua baixa resistência e incrível imprevisibilidade, o item equipado também pode variar bastante. Junto com Substitute, alguns preferem utilizar Petaya Berry para elevar o Special Attack quando a situação complicar. Leftovers ainda é uma opção, e pode recuperar bastante HP em jogadas baseadas nas imunidades do fantasma sorridente. Brightpowder, Scope Lens e Lum Berry são opções aceitáveis. Por fim, Gengars físicos com o máximo de 251 Attack chegam a 376 se estiverem equipados com Choice Band, para surpreender e assustar mais ainda seus adversários.

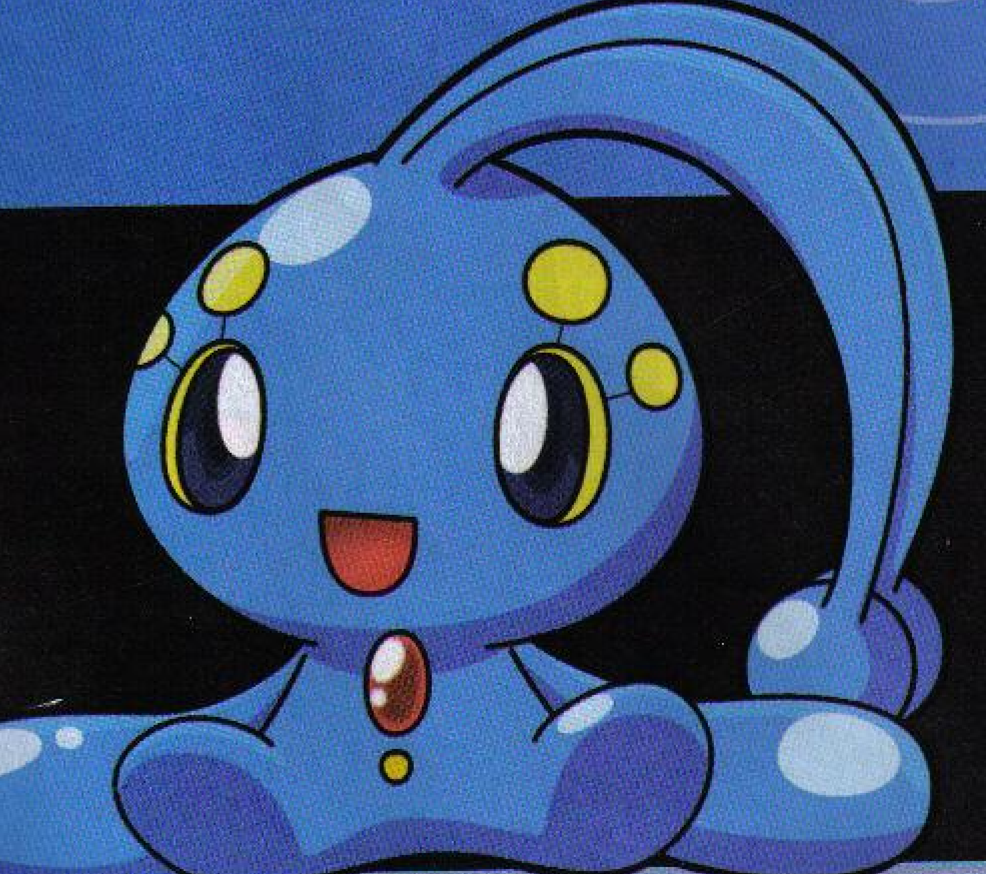
Predadores: Se um pokémon conseguir resistir bem ao ataque de um Gengar e puder realizar uma ofensiva forte, provavelmente o fantasma não ficará muito tempo em combate. Então seus predadores estarão em função dos ataques aprendidos. Os mais comuns são Dusclops, Swampert, Metagross, Raikou, Blissey, Jirachi, Celebi e Psychics em geral. O mais importante é reservar o Gengar não para começar a luta, mas para terminá-la.



Já conseguiu essa no seu Trading Game Pokémon?



Segredo Revelado!



Para você que espera ansioso pela chegada de Diamond & Pearl no ocidente, uma boa notícia: descobrimos como conseguir o poderoso Manaphy, Príncipe do Mar.

Você que é fã, deve estar ansioso com a chegada do dia 22 de abril de 2007, a data do lançamento de *Pokémon Diamond & Pearl*. Logo elas estarão nas mãos dos jogadores ocidentais e, aos poucos, o site oficial libera novas informações para manter todos atentos. Recentemente foram confirmados os nomes Dialga e Palkia para os guardiões do Tempo e do Espaço, assim como o nome "Team Galactic" para o grupo de malfeitores. Mas a grande surpresa ficou por conta de um código especial.



O novo filme *Pokémon* a ser lançado no ocidente, *Pokémon Ranger and the Temple of the Sea* gira em torno da lenda de um misterioso templo submarino. Um dos personagens é o Pokémon Ranger Jackie, que protege o ovo que contém o Príncipe do Mar. Junto com a campanha de lançamento do filme, a Nintendo liberou um código especial que permite encontrar esse mesmo ovo lendário no jogo *Pokémon Ranger* para Nintendo DS.

Para obtê-lo, primeiro você precisa ter terminado o jogo. Daí então é só realizar os seguintes passos:



1
Acesse a opção "Ranger Net" no menu inicial de Pokémon Ranger.

2
Na tela "Play a Special Mission", mantenha pressionado simultaneamente os botões R, X e esquerda no direcional. A mensagem "'Enter the Password' has been added" aparecerá. Toque na tela inferior para salvar o jogo.

3
Na nova opção "Enter the Password", insira o código P8M2-9D6F-43H7. Aparecerá uma mensagem de confirmação, e o DS será desligado.

4
Ao ligar novamente, acesse a opção "Ranger Net" e escolha a missão "Recover The Precious Egg".

5
Pronto! Agora você poderá descobrir o mistério que envolve Manaphy, o Príncipe do Mar.

A missão não é muito difícil. Seu objetivo é recuperar o ovo misterioso que é encontrado na praia e depois roubado pelo Go-Rock Squad.



Prepare-se para enfrentar muitas batalhas, com direito a um trio composto por Venusaur e dois Scythers. Após toda a confusão, as análises do Professor indicarão que o ovo só poderá ser chocado na distante região de Sinnoh. Como transferir Manaphy para as versões *Diamond & Pearl*?



Agora você tem um novo motivo para aguardar o dia 22 de abril. Mas já fique avisado! Só é possível obter um Manaphy por jogo, e cada cartucho de *Diamond & Pearl* só pode receber um também. Sendo assim, toda vez que você quiser um novo Príncipe do Mar, precisará viver toda a aventura novamente em *Pokémon Ranger*. Se quiser receber mais de um deles, será necessário reiniciar seu *Diamond & Pearl* ou utilizar um novo cartucho. NW

O NASCIMENTO DE UM PORCO-ESPINHO!

Pois é, aquele bichinho azul que corre de um lado para o outro procurando esmeraldas e coletando argolas já completou 15 anos de vida. Acredite, Sonic já foi até confundido com um gato em uma era distante, mas depois foi ganhando fama e reconhecimento entre todos os jogadores e o cenário mudou. Procuramos a equipe de criação responsável pelo sucesso do porco-espinho para saber mais sobre seu nascimento e triunfo no mundo dos games.



Labyrinth Zone



Green Hill Zone

Encarando o encanador

De 1985 a 1989, a Nintendo dominava o mercado de consoles caseiros. O NES superava seu principal concorrente, o Master System, que era encontrado em 25% das residências americanas. A Sega sabia que para ter alguma esperança de reverter sua sorte, teria de superar a Nintendo com uma máquina de última geração. Assim, lançou o Mega Drive no quarto trimestre de 1989. No ano seguinte, a Sega havia efetivamente enfraquecido a supremacia da Nintendo, graças a uma avalanche de conversões de jogos

para arcade bastante populares.

Porém, com o assombroso lançamento do Super NES no fim do ano e o novo jogo do Super Mario Bros, o presidente da Sega, Hayao Nakayama, decidiu que o Mega Drive precisava de um mascote próprio para enfrentar o encanador bigodudo (já que o garoto-propaganda do Master System, Alex Kidd, não daria conta do recado). Ele queria um personagem que seria para a Sega o que Mickey Mouse é para a Disney. Nessa empreitada, ninguém melhor que o designer de personagens Naoto Oshima e o talentoso e jovem programador Yuji Naka (responsáveis pelo sucesso Phantasy Star) para mudar o rumo da empresa. Os dois começaram a trocar idéias sobre o projeto, mas não conseguiram avançar com seriedade até que encontrassem um designer de jogo. Foi aí que o destino inesperadamente os uniu a Hirokazu Yasuhara.

"Naquela época, eu estava prestes a visitar os Estados Unidos para montar uma nova equipe de R&D (na Sega americana) com Mark Cerny" lembra. "Mas então eclodiu a (primeira) guerra do Golfo e a mudança para os EUA foi adiada por três meses. O projeto do novo mascote evoluía, mas Naka e Oshima precisavam de um designer de jogo em tempo integral. Souberam que eu estava livre e pediram minha ajuda para desenhar o jogo antes da minha partida.

Assim entrei oficialmente para o grupo como designer de jogo, e planejava trabalhar nele somente até a viagem, mas acabei ficando no Japão por um ano até terminarmos o projeto".

E dessa forma formou-se a equipe que finalmente seria conhecida como Sonic Team.

The Need for Speed

O grupo percebeu que, para que o mascote chegasse ao mesmo nível de Mario, o jogo precisava proporcionar algo novo e emocionante. Conforme lembra Yasuhara: "Quase toda empresa de jogos na época tentava fazer jogos de ação parecidos com Mario. Ele era ótimo, mas as pessoas precisavam de novidades".

Os desenvolvedores precisavam primeiro criar um conceito de jogo muito forte, e então desenhar o seu personagem. Yuji Naka sugeriu a velocidade como enfoque principal.

"Logo que comecei a trabalhar no projeto, lembro que olhava para os jogos da época e desejava que fossem mais legais e que seus personagens se movessem mais rápido", diz Naka.

Então, praticamente sozinho, o programador criou um engine que tirava total proveito da velocidade do hardware do Mega Drive (e seus super velozes 7.6 MHz). "Naka fez uma demonstração do engine que apresentava um novo método de rolar o fundo da tela com velocidade incrível", lembra Yasuhara. "Comecei então a pensar em como poderíamos criar um jogo utilizando aquela tecnologia".

Porém, executar o conceito provou ser uma tarefa difícil. De acordo com Yasuhara, "o grande desafio era lutar contra a questão de como fazer melhor uso de um personagem veloz dentro de um jogo". Uma idéia era um coelho que pudesse recolher objetos com as orelhas e atirá-los em inimigos. Mas a equipe decidiu que aquele mecanismo específico atrasava demais o jogo e era muito complexo. "O conceito de velocidade pode ser difícil para alguns", diz Naka, "e eu não queria direcioná-lo apenas aos grandes jogadores".

POR ONDE ANDAM?

O Sonic Team original

Yuji Naka, programador

Após o sucesso de Sonic, Naka se tornou um dos maiores nomes em desenvolvimento de jogos. Ao liderar o Sonic Team, atuou como produtor em diversos clássicos da Sega. Recentemente deixou a empresa para abrir seu próprio estúdio independente chamado Prope.



Naoto Oshima, designer de personagens

Apesar de continuar atuando como designer de personagens, Oshima também começou a dirigir alguns títulos como *Sonic CD*, *NiGHTS* e *Burning Rangers*. Em 1999, ele criou a Artoon, que recentemente se uniu à Nintendo para trabalhar em *Yoshi's Island DS*.



Hirokazu Yasuhara, designer de jogo

Yasuhara permaneceu como designer de jogo principal em *Sonic 2*, *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles*. Atualmente, trabalha na Naughty Dog, onde contribuiu para a série *Jak and Daxter*.



Masato Nakamura, compositor

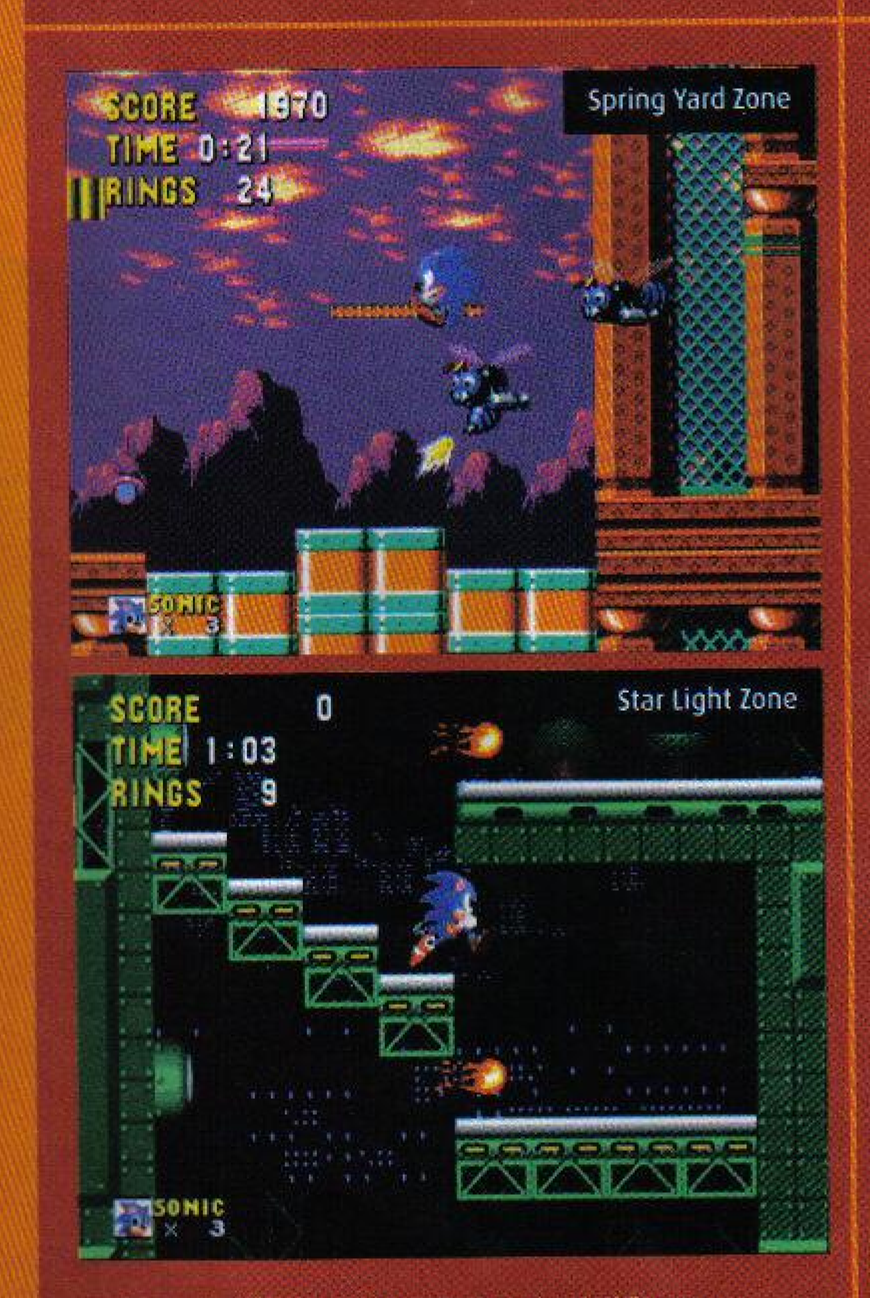
Nakamura ainda balança o Japão como baixista da banda Dreams Come True. Recentemente colaborou com o rapper Akon em um remix de "Sweet, Sweet, Sweet", tema final de *Sonic 2*.



Reiko Kodama, designer gráfico

Kodama continuou com o porco-espinho em *Sonic 2* antes de retornar à série *Phantasy Star*. Trabalhou também com a produtora de *Skies of Arcadia*. Apesar de continuar na Sega, seu projeto atual é desconhecido.





Sonic, o tatu?

A grande inovação ocorreu quando Naka sugeriu que o personagem pudesse atacar inimigos sem precisar parar. Uma forma de fazê-lo seria dotá-lo da capacidade de se enrolar como uma bolinha. Desta forma, acreditava Naka, o jogador poderia se mover rapidamente por todo o estágio e derrotar inimigos de um jeito totalmente novo. Oshima desenhou dois personagens com esta idéia: um tatu e um porco-espinho. Como o corpo coberto de espinhos mostrava uma aparência mais agressiva, a equipe finalmente optou pelo porco-espinho. Fizeram-no azul para combinar com o logo da Sega.

> "Lembro que olhava para os jogos da época e desejava que fossem mais legais"
> —**Yuji Naka**

Além da velocidade, os desenvolvedores queriam que o porco-espinho marcasse presença com sua personalidade. "era o primeiro personagem a demonstrar uma 'atitude' para o jogador", comenta Yasuhara. "Ou seja, ele representava algo mais do que um mero cursor". As micagens e dedos atrevidos do porco-espinho podem não ter graça nos padrões atuais, mas eram bem modernos se comparados aos personagens apáticos que habitavam os jogos da época. Daí em diante, restava batizar o personagem

Texto original publicado na Nintendo Power 211. Tradução: Maya Nakahara. Adaptação e complemento: Orlando Ortiz.



com um nome que traduzisse a singularidade de suas características. "Após muita reflexão", lembra Yasuhara, "quase no final do projeto, decidimos o nome: Sonic".

O Mega Drive faz

Como a Sega pretendia enfrentar o hardware mais moderno da Nintendo, era crucial que o visual de seu jogo fosse o melhor possível. A engine de Naka exigiu do Mega Drive mais do que qualquer outro jogo. "Não era comum utilizar gráficos em 3D na época", diz Naka, "mas aquilo (o estilo visual) nos influenciou bastante. Observando as palmeiras que aparecem bem no começo do jogo, por exemplo, percebe-se que foram desenhadas em um estilo poligonal 3D antigo".

Para ajudar com o design gráfico dos estágios, o grupo foi incrementado com Reiko Kodama, que havia trabalhado com Naka e Oshima na série *Phantasy Star*. "Ainda era difícil posicionar os polígonos então, mas os gráficos em *Sonic the Hedgehog* foram desenhados de forma a incorporar estilos poligonais", explica Kodama. "Ao desenhar os estágios, confeccionei toda a área com imagens em CG. Intencionalmente, criamos o design como se tivesse sido ilustrado de forma artificial com ferramentas CG. Para falar a verdade, desenhamos cada pedacinho porque o software de gráficos ainda não era muito desenvolvido [risos]". Como resultado, o visual do jogo ostentava uma incrível sensação de profundidade. Isso combinado à velocidade incomparável de Sonic, o novo mascote da Sega tinha mais impulso gráfico do que o suficiente para equiparar-se a *Super Mario World*.

> "Era o primeiro personagem a demonstrar uma 'atitude' para o jogador."
> —**Hirokazu Yasuhara**

A equipe estava determinada a atingir seu ápice também na qualidade musical. "Em vez da mesmice das músicas de videogame com sintetizadores FM, queríamos usar música com qualidade de rádio para demonstrar o desempenho do novo hardware de 16-bits", diz Yasuhara. Assim procuraram um músico promissor do Japão para compor a trilha sonora. "No começo do projeto, não planejávamos contratar um músico de fora da Sega", comenta Naka. "No entanto, meu chefe me apresentou ao sr. Masato Nakamura, membro do Dreams Come True [famosa banda japonesa]. Era a primeira vez que trabalhava em um jogo, mas eu me lembro que toda a equipe ficou impressionada com uma amostra de sua música na primeira vez que a escutamos".

Para Nakamura, a fascinação pelo projeto surgiu da paixão que viu no grupo de desenvolvimento. "O que realmente me fez querer criar a música de Sonic era que todos na Sega estavam envolvidos num sentimento de 'isso vai superar Mario'", lembra o músico. "Percebi que eu certamente faria tudo o que pudesse para ajudá-los a atingir o objetivo".

Nakamura criou as melodias do jogo, ironicamente, num computador Atari. "Naquele tempo, o elemento principal era o número de sons que podiam ser tocados simultaneamente, e assim era complicado decidir quais sons podia-se tirar de uma vez com um número tão limitado. Infelizmente, com o que eu dispunha, tive um limite de apenas quatro sons que poderiam ser tocados ao mesmo tempo". Porém, apesar das limitações, Nakamura criou uma das mais dinâmicas e memoráveis trilhas sonoras na história do videogame. "Eu queria melodias que fizessem o jogador cantarolar durante o jogo, com uma música dramática nas cenas mais intensas, quando o chefe aparecesse, e então amarrar todas formando um tema animado para os créditos finais. Eu também queria ter a certeza de que a música não perderia seu ritmo. Afinal, um dos fatores principais de Sonic é a velocidade".

A ascensão de Sonic

O resto, dizem eles, é história. *Sonic the Hedgehog* foi lançado em 23 de junho de 1991, e levou a Sega ao sucesso na era 16-bits. Nakayama não conseguiu apenas o seu Mickey Mouse, mas algo mais. Em 1992, Sonic era surpreendentemente mais reconhecido entre as crianças de seis a onze anos do que o próprio Mickey. Nos últimos quinze anos, a série já vendeu mais de 44 milhões de unidades pelo mundo. E o porco-espinho ainda não mostra sinais de enfraquecimento. O clássico original foi disponibilizado no Game Boy Advance no fim de 2006 e no Virtual Console junto ao lançamento do Wii, e em fevereiro ele estrelou uma aventura inédita do Wii.

Muitos dos membros do Sonic Team original seguiram seus caminhos. Porém, todos ainda relembram com orgulho do projeto que mudou não apenas suas carreiras, mas toda a indústria de games. "Descobri muitas coisas sobre games naquele projeto, e hoje ainda me baseio naquela experiência", reflete Yasuhara. "É um game que sempre relembro ao definir a forma de criar um jogo novo. Sonic está sempre comigo".

TRANSFORMAÇÕES DE SONIC

A evolução de um porco-espinho



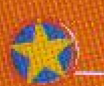
1991

Nota-se um pouco da influência de Mickey Mouse no desenho original de Oshima. O personagem era mais roliço e compacto do que suas encarnações mais recentes, e sua aparência era mais jovial e alegre.



1999

Em *Sonic Adventure* para Dreamcast, Sonic passou por uma reforma drástica pelas mãos de Yuji Uekawa. A transformação para o estilo anime resultou num personagem com pernas mais longas, olhos verdes, e espinhos muito parecidos com... cabelos?



2006

As mudanças subseqüentes não chegaram a ser tão drásticas, mas atualmente o personagem é representado em 3D com maior freqüência. Sonic tornou-se cada vez mais estilizado e se parece bem menos com um porco-espinho do que há quinze anos.



SONIC, COMPANHEIRO DE MARIO

Outrora um acirrado concorrente, Sonic foi obrigado a se render aos encantos da Nintendo. Com o fracasso do Dreamcast (no que diz respeito às vendas, não qualidade dos games) a empresa foi obrigada a se tornar uma produtora de títulos multiplataforma, ao invés da imponente fabricante de hardware.

Hoje em dia, a Sega produz hardware para jogos de arcade, mas no mundo dos consoles, continua lançando jogos interessantes para diversas plataformas - principalmente no mundo Nintendo, que abraçou o porco-espinho sem preconceitos e sem medo de ser espetada.







Game Boy Advance

Foi este o portátil responsável pela mudança de ambientes do porco-espinho azul. Já que o pobre herói estava sem casa para morar, o Game Boy Advance o acolheu carinhosamente, inaugurando uma nova fase em sua vida digital. O game fez sucesso, provando que a parceria com a Nintendo seria saudável e duradoura. Isso garantiu um total de sete game games para o GBA, entre eles, clássicos (*Sonic the Hedgehog Genesis*) e novas aventuras (*Sonic Advance 2* e *3*, *Pinball Party* etc).

Sonic Advance – 04 de fevereiro de 2002
Sega Smash Pack – 09 de setembro de 2002
Sonic Advance 2 – 10 de março de 2003
Sonic Pinball Party – 01 de junho de 2003
Sonic Battle – 12 de janeiro de 2004
Sonic Advance 3 – 07 de junho de 2004
Sonic the Hedgehog Genesis – 17 de novembro de 2006

Nintendo DS





No DS, os recursos inéditos do console foram colocados à mostra: os personagens foram recriados em 2D, com os cenários em 3D. Isso deu uma melhor sensação de profundidade para o game, que empresta muitos recursos do gênero ação em plataforma, inovando ao estender o cenário através das duas telas. Surgiu também um novo personagem nessa edição do game: Blaze, uma gata roxa com poderes únicos.

Sonic Rush – 15 de novembro de 2005

GameCube

Surpreendendo os jogadores, foi lançado, logo após a estréia do porco-espinho no GBA, um jogo para GameCube: *Sonic Adventure 2: Battle*, uma derivação atualizada do game de estrondoso sucesso no falecido Dreamcast. Superior ao original, o importante passo no mundo 3D foi dado, abrindo as portas para seqüências e histórias paralelas (como *Shadow the Hedgehog*), além das famosas compilações com os clássicos da era 8 e 16-bits.

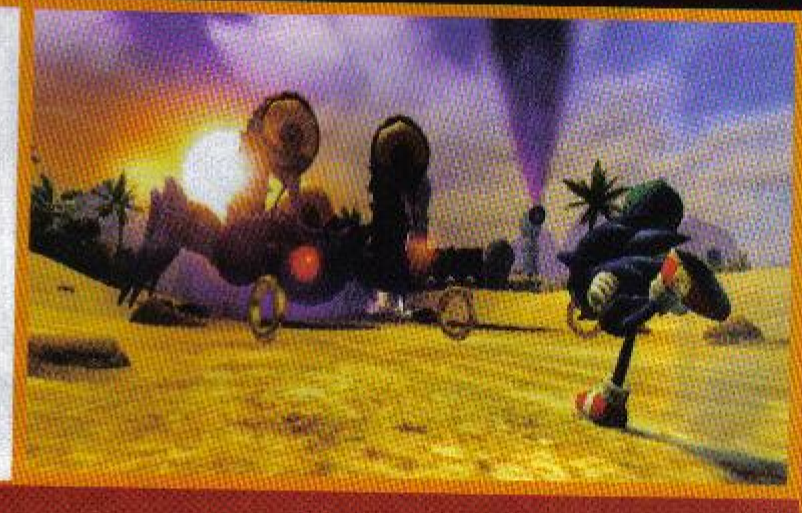


Sonic Adventure 2: Battle – 12 de fevereiro de 2002
Sonic Mega Collection – 13 de novembro de 2002
Sonic Adventure DX: Director's Cut – 18 de junho de 2003
Sonic Heroes – 06 de Janeiro de 2004
Shadow the Hedgehog – 15 de novembro de 2005
Sonic Gems Collection – 17 de agosto de 2005
Sonic Riders – 21 de fevereiro de 2006

Wii

Um dos jogos mais comprados do Virtual Console foi justamente *Sonic the Hedgehog*, o original para Mega Drive. Sua transição para o Wii foi tranqüila, sem turbulências - intacto, o game faz jus à sua primeira aparição em 1991, custando meros 800 Wii Points - pouco mais de R$ 16. Dia 20 de fevereiro - pouco antes do fechamento desta edição - chegou às lojas *Sonic and the Secret Rings*. O game utiliza o Wii Remote de uma maneira diferente, traz gráficos impressionantes, uma engine para controlar a física (o Ageia PhysX, uma das mais renomadas no mercado) e renova a jogabilidade de forma jamais vista, mesclando ação e corrida em uma fórmula inédita. Isso mostra que Sonic ainda tem muito a oferecer, independente da plataforma.

Sonic and the Secret Rings – 20 de fevereiro de 2007
Sonic the Hedgehog (Virtual Console) – 19 de novembro de 2006



RETRO

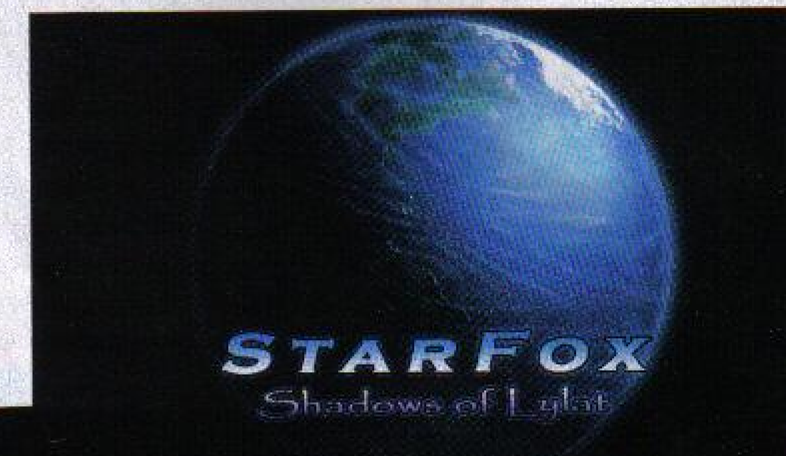
CURIOSIDADES | COLEÇÕES | INVENÇÕES | SUA LOUCURA...

COMUNIDADE

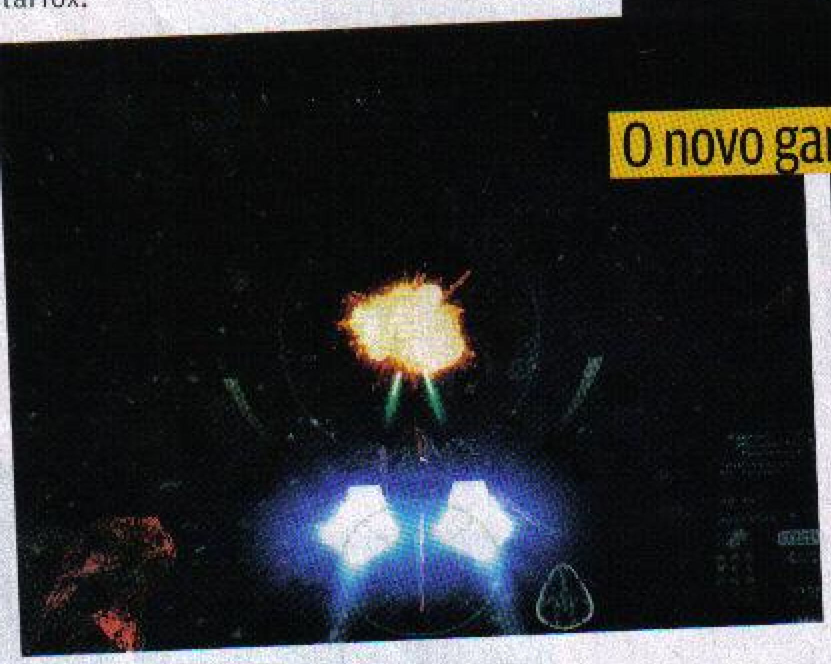
Nós tentamos, mas é quase impossível não ficar pasmado com as coisas que os fãs da Nintendo inventam. Esse mês por exemplo, encontramos um game baseado na série Star Fox que está sendo feito por jogadores, um ótimo canal de vendas para quem procura os lendários Game & Watch, mandamos bala no Wii Sports para bater os recordes dos leitores, descobrimos alguns acessórios inusitados para o Wii e mais uma porção de coisas bacanas... agora só falta mesmo a sua invenção nas páginas da Comunidade N.

Star Fox: Shadows of Lylat

Não é o próximo jogo da famosa franquia da Big N, mas bem que poderia ser. Um grupo de fãs se reúne e começa a conversar sobre games. A maioria das conversas não resulta em nada mais do que muita nostalgia e alguns minutos de bons momentos vindo à tona, mas alguns resultam em muito mais do que isso. *Star Fox: Shadows of Lylat* não é oficial, é um fan game que vai dar o que falar. Tem um visual bonito, cheio de efeitos visuais de primeira linha, uma ótima pedida para quem está esperando por um próximo game da série. Gostou? No site oficial do game (que não é oficial) há um vídeo superbacana, fotos e mais informações sobre a obra. Acesse: www.game-warden.com/starfox.









O novo game da série, feito totalmente por fãs.



Game & Watch

Tá procurando um Game & Watch para comprar? Você é uma das milhares de pessoas que ligam aqui na redação perguntando se ainda existem Game & Watch para vender nas lojas? Seus problemas acabaram – ou quase. Para tentar suprir a sua necessidade, decidimos novamente lembrar do site www.gameandwatch.com. Nele, você encontra uma porção de coisas legais sobre todos os modelos de G&W e ainda pode conseguir o seu. É isso aí, no fórum do site, está cheio de pedidos e ofertas de jogos, quem sabe você não leva o seu para casa? (site em inglês)

RECORDES

Wii Sports™

Leitores x Redação



Tennis	Leitores	Redação
Returning Balls	Rodrigo Staniecki: 85	Testa: 99 pontos
Timming Your Swing	...	Testa: 42 pontos
Target Practice	Ivo Perusso: 21	Testa: 37 pontos



Baseball	Leitores	Redação
Hitting Home Runs	Roberto Segundo: 5490 ft	Testa: 5312 ft
Swing Control	...	Testa: 41 pontos
Bating Practice	...	Testa: 23 pontos

Bowling	Leitores	Redação
Picking Up Spares	...	Testa: 14 pontos
Power Throws	Henrique B. Quaioti: 647	Marco: 767 pontos
Spin Control	Ivo Perusso: 18	Testa: 20 pontos

Golf	Leitores	Redação
Putting	...	Testa: 7 pontos
Hitting the Green	...	Testa: 290.9 ft
Target Practice	...	Testa: 575 pontos

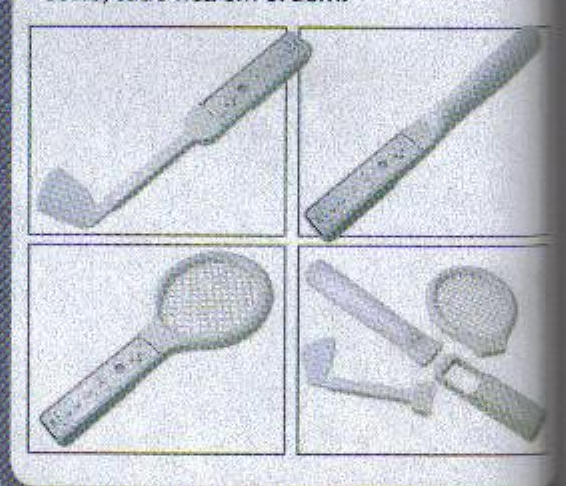
Boxing	Leitores	Redação
Working the Bag	...	Fabão: 40 pontos
Dodging	...	Fabão: 82 pontos
Throwing Punches	...	Fabão: 33 pontos

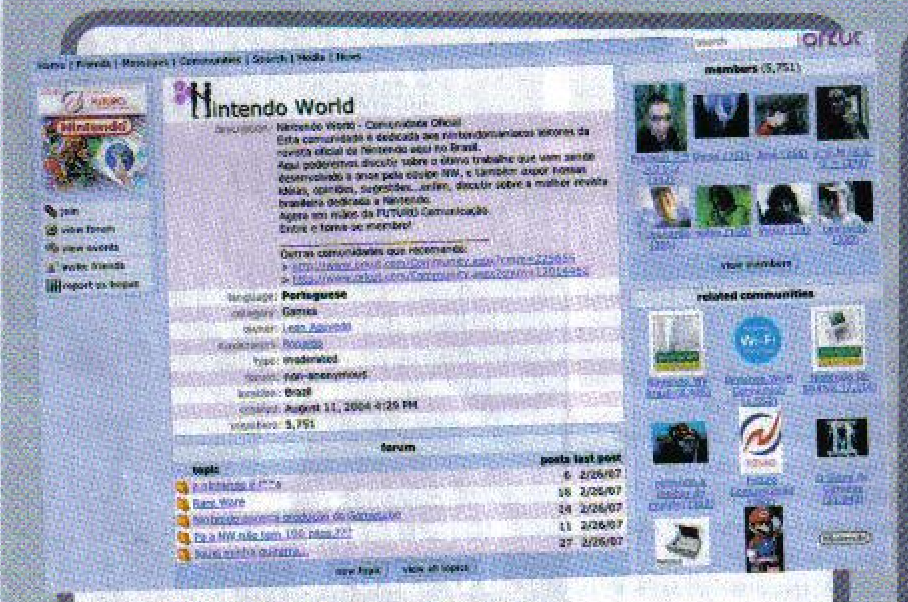
A disputa está ficando acirrada, continuem mandando seus recordes para a redação e participe da brincadeira. Mande um e-mail para: **redação@nintendoworld.com.br** com uma foto e o seu nome completo.

INVENÇÕES

Acessórios PEGA

Não se trata muito de uma invenção, mas se você pensar bem, os acessórios da PEGA se encaixam bem nessa categoria. Os acessórios estão disponíveis no Japão desde o dia 15 de janeiro e com certeza foi desenvolvido nos moldes: controller inovador, acessórios mais inovadores ainda. São quatro peças no total. O cabo onde você encaixa o Wii Remote deve ser utilizado em conjunto com uma das outras opções: raquete de tênis, taco de golfe ou taco de beisebol. O acessório está disponível apenas no Japão por enquanto, e custa ¥ 2.780, cerca de US$ 25. Nós não fizemos o teste, mas parece que se você utilizar a trava que une o cabo ao restante do acessório, tudo fica em ordem.





Nintendo World no Orkut!

A comunidade da Nintendo World no Orkut não pára de crescer, e as novidades por lá também não! Teve gente que achou a banda System Of A Down, gravou aquela musiquinha lá do *Zelda*, dá só uma olhada: www.youtube.com/watch?v=FwphSvPHi1Q. Não são os caras, não! Outra discussão acalorada foi a do tópico *Twilight Princess* superou *Ocarina of Time*? Alguns acharam que sim, outros apelaram para a nostalgia e discordaram, cada um a seu modo, mas com alguma coisa em comum! Depois disso, foi a vez de tentar adivinhar qual seria a capa da Nintendo World, será que alguém acertou? Dá uma olhada lá: www.orkut.com/CommTopics.aspx?cmm=276276.

Final Fantasy, 7 vezes?

Você sabe que o jogo é bom quando acontece o que aconteceu com a primeira versão de *Final Fantasy*. Pois é, a Square Enix está portando a primeira versão do game mais uma vez, e agora os programadores terão que correr contra o tempo para adaptar o game para a tela widescreen do PSP. Não que isso seja uma má idéia, longe disso, mas comprar o mesmo jogo pela sétima vez é no mínimo estranho, mesmo que seja em uma edição de aniversário, comemorando os 20 anos da série.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

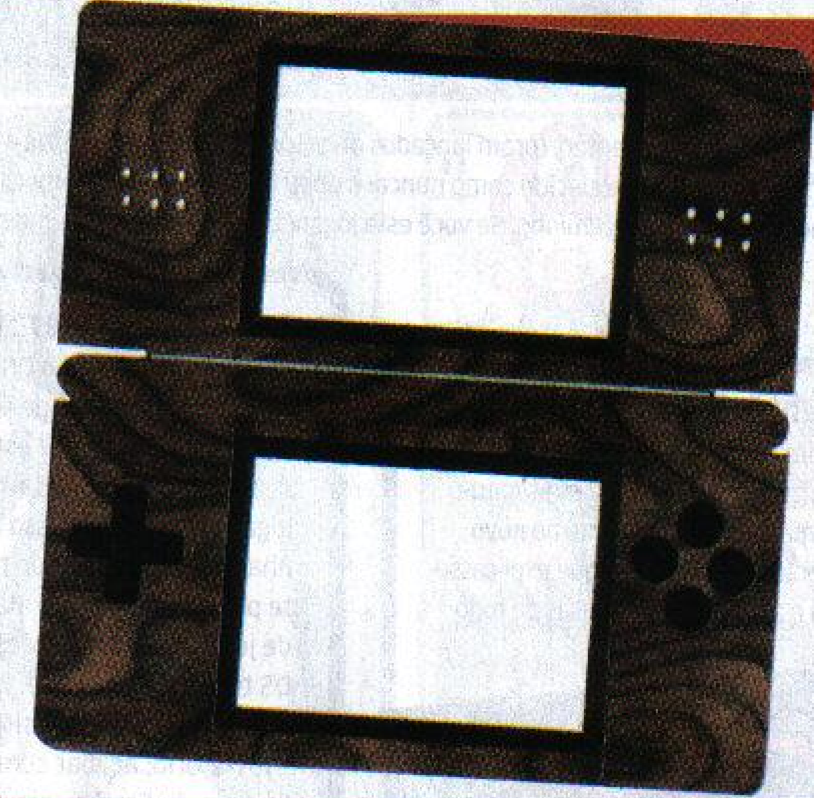
Confira as versões e a data de cada Final Fantasy I lançadas:

1 NES/Famicom (1987) 2 MSX (1989) 3 WonderSwan Color (2000) 4 PSone (2002) 5 Mobile (2004) 6 Game Boy Advance (2004) 7 PSP (2007)

RESULTADO DA PROMOÇÃO:

"Pintando o DS!"

Participou da promoção? Então dê uma olhada aí para ver se você está entre os 25 sortudos deste mês que receberão prêmios da Nintendo em casa:



1º LUGAR

ODAIR PEREIRA VICENTE
SÃO PAULO / SP

KIT NINTENDO:
1 - NINTENDO DS LITE
1 - CAMISA PÓLO NINTENDO DS
1 - SACOLA NINTENDO + BRINDES



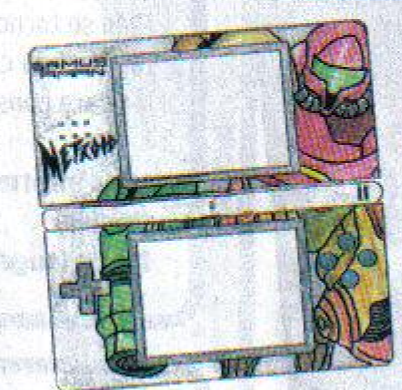
2º AO 10º

PREMIAÇÃO:
1 - CAMISETA BIG BRAIN OU PÓLO + BRINDE

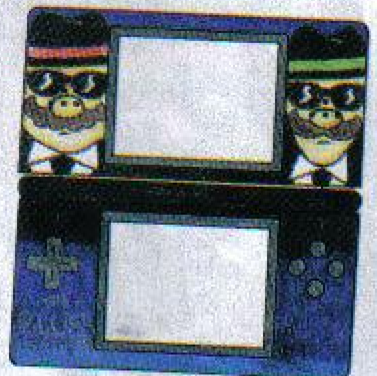




Natália Kaori Miyajima
Mogi das Cruzes / SP



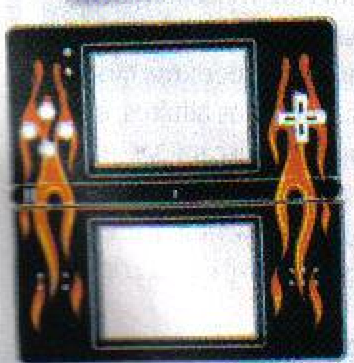
Fernando Manoel de Almeida
Guarulhos / SP



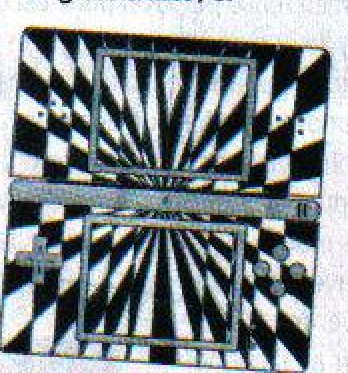
Maria Alice Domênica B. Rodrigues
Osasco / SP



Glaysson Augusto de Vasconcelos
Betim / MG



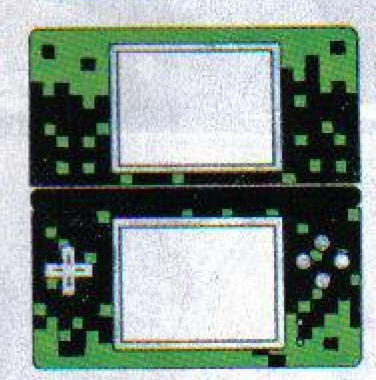
José Luiz Vanz
Curitiba / PR



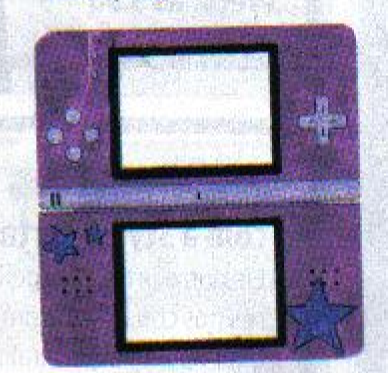
Karen Sayuri Mekaro
São Paulo / SP



Lucas Felipe Rico de Oliveira
São Paulo / SP



Carolina Magini Prado Lyra
São Paulo / SP



Daniel Ricci
Vinhedo / SP

11º AO 25º

PREMIAÇÃO:
1 - CAMISETA MARIO KART OU BIG BRAIN

A PROMOÇÃO CONTINUA...
Confira também no site: www.nintendoworld.com.br





Pietro H. Massuda
São Paulo / SP



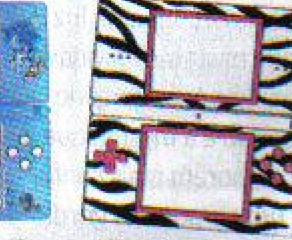
Thiago Luiz Carvalho Mesquita
Porto Alegre / RS



Luiz Barbosa de Morais
Rio de Janero / RJ



Denis Gonzaga
Jundiaí / SP



Vittorio Guavuelk Hochleitner Rossi
São Paulo / SP



Vítor Hugo Mansano Filho
Sorocaba / SP

Michael Ferreira da Silva Maldonado
São José do Rio Prado / SP



Robison da Silva Tanke
Poá / SP



Luiza Souza Gomes
Belo Horizonte / MG



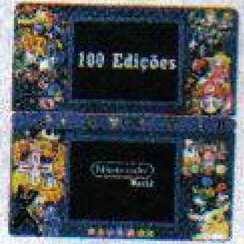
Italo Aparecido Alves Trindade Schaberle
Embu das Artes / SP



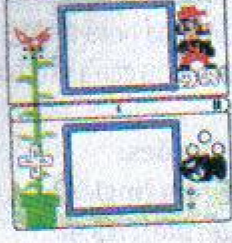
Mary Akimoto
Curitiba / PR



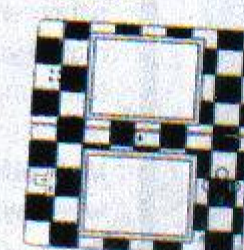
Rafael Gustavo Amaral de Oliveira
Morada Nova / MG



Vinicius Mirassol da Costa
Santos / SP



Guilherme Hashizumi
Curitiba / PR



Otávio Augusto Rocha
Londrina / PR

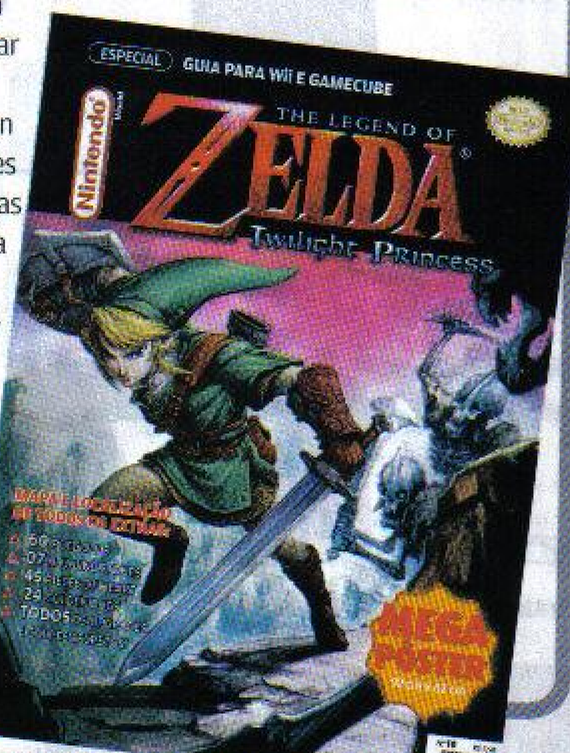
ZELDA | GADGETS | DVD / GAME

SELECT

E aí, curtiram a seleção da última Nintendo World? Desde então, foram lançados diversos acessórios para o Wii e DS - todos eles importantes adições para quem encara o hobby com seriedade. Além disso, o mercado prova estar aquecido como nunca: o dólar caiu, o poder de compra aumentou, os consoles e jogos Nintendo estão em praticamente todas as lojas do país e muitas novidades estão a caminho. Se você está jogando *Zelda*, temos até uma surpresinha para ajudá-lo a desvendar a nova trama.

Revista-pôster de Zelda: Twilight Princess!

O premiado game da Nintendo inovou em todos os aspectos. Devido ao enorme sucesso, todos estão jogando o game - afinal, nada mais natural para um game desse porte, um dos mais comprados junto ao novo console da Big N. Recebemos muitos pedidos por um guia que explicasse como conseguir todos os extras do jogo e aí está. Já nas bancas de todo o país, o guia gigante com mapas para você encontrar os 45 Piece of Hearts, os 60 Poe Souls, os 24 Golden Bugs, as 07 Howling Stones e todos os upgrades para as armas. Coletou tudo? Abra a revista-pôster e decore seu quarto com uma luxuosa ilustração do game!



Onde comprar: www.futurocomunicacao.com.br ou (11) 6877-6056 e (11) 6877-6057
Preço: R$ 5,50

Empunhadura para DS Lite... O quê?

Se você curte jogar o DS em viagens, antes de dormir ou em qualquer outra situação em que tenha de empunhar o portátil por muito tempo, provavelmente saberá do que estamos falando: após determinado período, as mãos ficam cansadas, a bateria começa a enfraquecer e você tem de pausar a jogatina. Pois bem, isso agora é coisa do passado. A Nyko lançou uma empunhadura para o DS que também tem bateria recarregável embutida. O pacote permite jogar com mais conforto, e adiciona até oito horas de jogo. Existem versões para o DS tradicional e o Lite, nas cores branco e preto. O resultado é muito satisfatório: acabar com os monstrengos de *Castlevania: Portrait of Ruin* se tornou mais cômodo, quase tão bacana como utilizar um controller para consoles. Recomendado!



Mais informações: www.nyko.com (inglês)
Preço (sugerido): R$ 65

Tocar é legal... com a Stylus certa!

Eis outro problema pelo que os leitores nos consultam com freqüência: qual tipo de Stylus utilizar no DS. Os problemas são vários - cachorro que enterrou no quintal, irmãozinho que engoliu, gnomos que esconderam e por aí vai. O pacote ProPoint da Nyko pode ser uma boa. Nele, você encontra duas Stylus de tamanhos distintos, com uma luz interna azulada bastante agradável, ideal para quem às vezes joga no escuro. A precisão é a mesma que a caneta original, porém mais confortável por ter um corpo mais gordinho, mais fácil de segurar. Como se não bastasse isso, a embalagem traz também uma Strap (aquele cordão para prender no punho), provendo mais segurança na hora da jogatina. Nunca mais seu DS cairá no chão!



Mais informações: www.nyko.com (inglês)
Preço (sugerido): R$ 45

Casa + Monstro = Casa Monstro

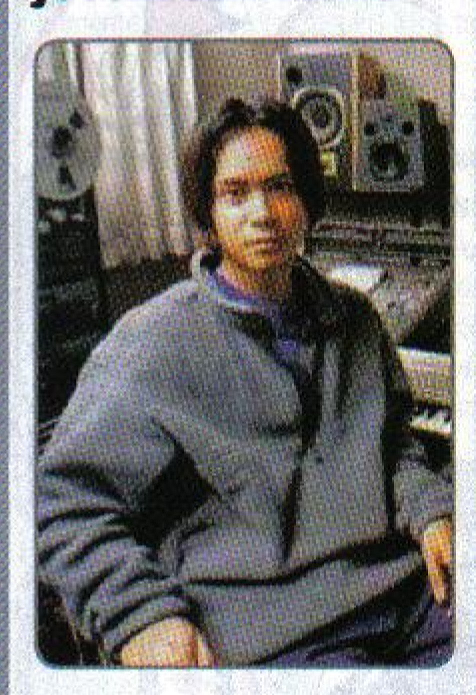
Às vezes, o que parece real e palpável pode esconder uma incrível história, que vai muito além do que os olhos conseguem ver. Na animação digital *A Casa Monstro*, dois amigos do peito (Bocão e DJ) se unem para combater uma misteriosa casa que esconde segredos que desafiam a lógica. Perto dos adultos, ela lembra um tradicional casebre. Já perto das crianças que se arriscam passear no seu jardim, ela prova ser um monstro de madeira e alvenaria velho, orgulhoso e com intenções maléficas. Disputando o coração da nova amiga Jenny, eles entrarão em uma aventura jamais concebida, repleta de humor e muita criatividade. Para quem perdeu a oportunidade de assistir ao filme nos cinemas, esta é a chance perfeita: dê um pulinho na locadora mais próxima, assista ao DVD e aproveite para detonar o game no Nintendo DS, Game Boy Advance ou GameCube.

Preço: R$ 39,90
Onde comprar: www.submarino.com.br



GAME MUSIC

Yuzo Koshiro, o jovem camaleão



Considerado o garoto prodígio da game music, Koshiro iniciou a carreira na Falcom, antes mesmo de completar 20 anos. Seu primeiro grande trabalho foi a trilha sonora de *Ys*, que ficou conhecido pelas músicas clássicas.

Mais tarde, projetou-se com a trilha techno/house de *Streets of Rage*, para Mega Drive, influenciado pelos sons das danceterias que freqüentava na época. Koshiro passeou por vários gêneros musicais em diversos games: sonorizou o Japão feudal de *The Revenge of Shinobi* (Mega Drive); em *Actraiser 1* e *2* (Super NES) voltou ao estilo clássico; em *Super Adventure Island* (Super NES), ousou mais, com uma levada reggae. Mais recentemente, compôs faixas orquestradas para a obra *Shenmue* (Dreamcast), agradou aos fãs da música eletrônica com *Wangan Midnight* (jogo de corrida da Namco para arcades), escreveu os temas de *Namco X Capcom* (PlayStation 2), trabalhou ao lado de Michiru Yamane no recente *Castlevania: Portrait of Ruin* (DS) e está fazendo a trilha de *Etrian Odyssey* (RPG para DS previsto para maio deste ano nos EUA).

Filho de mãe pianista, tomou aulas de piano aos três anos e aos cinco já tocava violino. Estudou três anos com o mestre Joe Hisaishi, músico mais respeitado do Japão, que fez as trilhas de todos os filmes de Hayao Miyazaki (*Meu Amigo Totoro*, *A Viagem de Chihiro* e outros). Por influência da mãe, Koshiro se inspirou em Bach, Mozart e Beethoven.

Desde 1990, tem sua própria empresa, a Ancient, onde trabalha também sua irmã, Ayano Koshiro, desenhista, designer de personagens e diretora de arte em muitos jogos compostos pelo irmão.

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: PIORES SEQÜÊNCIAS

Certos jogos são lançados, fazem um sucesso incrível e o inevitável acontece: transformam-se em franquias. Com isso, os fãs colocam a expectativa nas alturas, o que pode ser perigoso. Se a seqüência exceder os padrões estabelecidos pelo original, sucesso garantido. Se algo der errado, ainda que as vendas sejam boas (e quase sempre são), o game estará para sempre estigmatizado. Veja alguns exemplos de seqüências vergonhosas.



10 DONKEY KONG COUNTRY 3

Depois da estréia inesquecível e da seqüência ainda mais inspirada, o terceiro teve personagens bobos e design pobre. O mesmo vale para *DK64*.



9 FINAL FIGHT 3

Um episódio esquecível. Ainda bem que foi o último *FF* original a sair para consoles Nintendo, pois os dois que vieram depois são ainda piores.



8 STAR FOX ASSAULT

Tudo parecia bem: seqüência nas mãos da Namco, do mesmo time de *Ace Combat*... Então veio um game cheio de fases a pé. Decepcionante.



7 FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Não que o jogo seja ruim, mas é difícil chamá-lo de *Final Fantasy* - ainda mais sendo o game que marca o retorno da Square a território Nintendo.



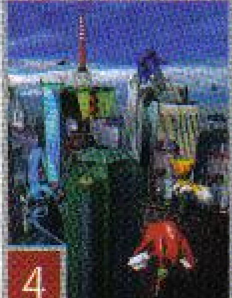
6 ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

A ovelha negra da série. Utilizou uma visão lateral, estilo plataforma, abandonando muito do charme do original. Ainda assim, vendeu horrores.



5 FINAL FANTASY II

O original do Famicom (mais tarde, parte do pacote *Dawn of Souls* para GBA) tentou ousar na fórmula de jogo, mas só teve idéias furadas.



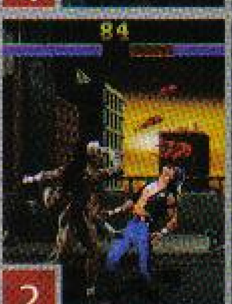
4 SONIC HEROES

Essa aventura apresenta fases chatas e defeitos de concepção graves que parecem amaldiçoar todos os games recentes do ouriço azul.



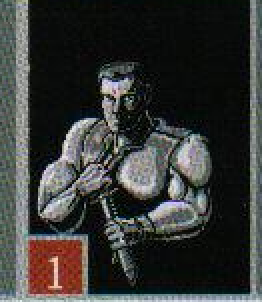
3 CASTLEVANIA 64

A caça aos vampiros da Konami nunca se deu bem no mundo 3D, imagine então na primeira tentativa de transportar a série para as três dimensões.



2 MORTAL KOMBAT 3

Tudo ia bem até *MK2*. Do terceiro game em diante, virou palhaçada: sistema de combos falido, golpes sem graça e personagens inúteis.



1 METAL GEAR: SNAKE'S REVENGE

Essa aberração não tem nada a ver com a obra original de Hideo Kojima. Basta dizer que é um produto para audiência americana e que Snake é um tenente.

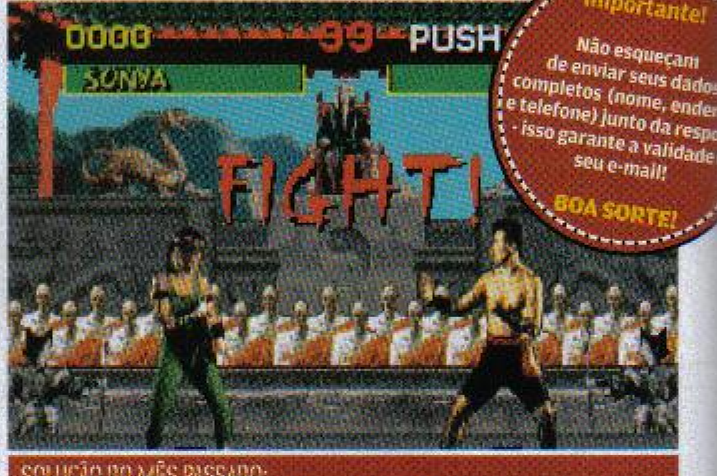


Qual é o game?



Quem não jogou o primeiro *Mortal Kombat* (Super NES)? Os primeiros a acertar a charada fácil da edição passada foram Yuri Pereira da Costa, José Carlos Bartolomeu Filho e Ademir Brum Ribeiro.

O game dessa edição é mais pauleira. Atenção aos detalhes. Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: MORTAL KOMBAT (SUPER NES)

Importante! Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, ender... e telefone) junto da respo... Isso garante a validade d... seu e-mail! BOA SORTE!

NA ONDA DA NOVA GERAÇÃO

Nossos leitores provaram que têm criatividade para dar e vender. Ficamos muito contentes com o resultado da promoção e com o enorme carinho demonstrado pela comunidade de jogadores e fãs da Big N. Parabéns a todos os participantes e muito obrigado!

1º

"Miyamoto"
José Luiz Vanz
Curitiba / PR

A transformação de Miyamoto em Link (ou será o contrário?) rendeu essa belíssima obra de arte, digna de medalha de ouro. A idéia genial do Zé Luiz foi aprovada até pelo Miyamoto, que ficou honrado ao descobrir!

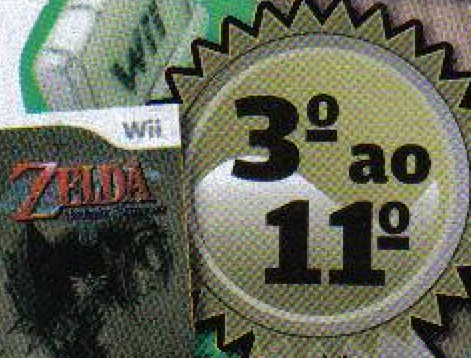


"Metal Mario"
Renata Vieira
São Paulo / SP

Este Mario é feito de lata, estanho, cobre e alguns cogumelos para dar liga. A estátua ficou tão emblemática que garantiu o segundo lugar e um Nintendo DS para a Renata!

3º - "LINK E DEKU TREE"
Marcelo R. Campos

Duas estátuas de um mesmo artista: Link na forma de Deku Tree e outro relaxando com um Wii, depois de ler algumas edições da Nintendo World.





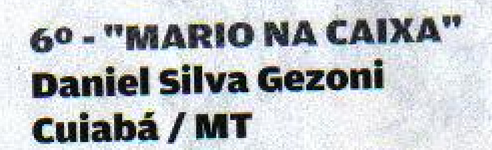
4º - "DETETIVE"
Eduardo Furtado Souza
Niterói / RJ

Lembra do jogo *Detetive*? Pois é, o clássico ganhou novos andares e personagens, tudo muito bem feito, com direito a manual e tudo. Adeus, Cel. Mostarda!

5º - "SAGA EM BUSCA DO Wii"
Artur Araújo Iozzi Correia
Santos / SP

Um divertido jogo feito pelo Artur, que colocou a galera da redação em uma aventura em busca por um Nintendo Wii. Ainda não decidimos em que edição o review vai sair!





6º - "MARIO NA CAIXA"
Daniel Silva Gezoni
Cuiabá / MT

Item para deixar na estante. O Daniel protegeu o Mario como o Tio Patinhas protege sua moedinha número 1 e garantiu o 6º lugar na promoção.

9º - "BASE DE PERSONAGENS"
Victor Vecchione Segura
São Paulo / SP

Samus, Link, Mario, Donkey e Kirby na base do Wii, simplesmente animal.

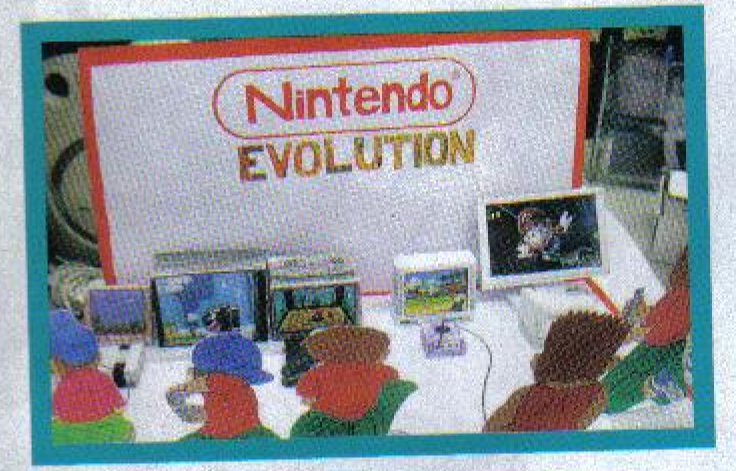
10º - "MINI Wii"
Dalton Eleuterio Ocura
São Paulo / SP



Versão polegar do Wii que chegou com tudo incluso, até um DVD de *Twilight Princess* de 1 cm. Só não conseguimos fazer o aparelho funcionar...

8º - "ESCULTURAS MARIO"
André Antônio M. da Silva
Guapimirim / RJ

Uma das 14 esculturas que chegaram na caixa do André. O móbile da turma ficará pendurado na redação para espantar mau olhados.



11º - "EVOLUÇÃO"
Robson Menezes dos Santos
São Paulo / SP

Do NES ao Wii! A obra do Robson homenageia todos os jogadores que cresceram jogando Nintendo.

7º - "MARIONETE"
Matheus Gomes da S. da Paz
Salvador / BA

O marionete de Mario chegou inteiro e divertiu bastante a redação. Depois de alguns minutos, tinha até gente fazendo ele dançar break...

Todos os vencedores receberão os prêmios em suas residências em um prazo de 90 dias.

FINAL FANTASY III

O equilíbrio de Gaia foi abalado pela interferência do homem.
Os cristais do poder, responsáveis pelo equilíbrio do mundo, perdem suas forças gradativamente. O destino está nas mãos de quatro jovens, escolhidos para se tornarem os guerreiros da luz e resgatar a paz e serenidade de Gaia.
Prepare-se para uma incrível jornada.

—Gilsomar Livramento



Comandos Básicos



Importante: para usar uma magia em mais de um alvo, aperte para ↑ (magia ofensiva inimigos) ou para ↓ (magia suporte cura). Ao fazer isso, o efeito da magia será dividido pela quantidade de alvos selecionados.

L+R: Fugir da batalha
Obs.: todas estas funcionalidades podem ser usadas com a Stylus.

Conhecendo as cidades

Nas cidades, você encontrará o comércio local distribuído em Weapon Shop (loja de armas), Armor Shop (loja de armaduras e acessórios), Item Shop (loja de itens), Magic Shop (loja de magias) e o INN (hospedaria onde você pode dormir para recuperar seu HP e MP). Além do INN, você poderá encontrar lugares para dormir de graça ou fontes mágicas, que podem curar seus status negativos, reviver guerreiros ou recuperar HP e MP. Procure sempre usar o comando Zoom para localizar pontos brilhantes em dungeons e cidades - apertando o L - para encontrar itens, equipamentos ou passagens secretas. Você só pode salvar quando estiver na tela do mapa - abrindo o Menu e selecionando SAVE.

Floating Continent

1 - ALTAR CAVE
2 - UR
3 - KAZUS / MYTHRIL MINES
4 - CASTLE SASUNE
5 - SEALED CAVE
6 - CANAAN
7 - DRAGON'S PEAK
8 - HEALING COPSE
9 - TOZUS
10 - TOZU'S TUNNEL
11 - VIKING'S COVE
12 - NEPTUNE TEMPLE
13 - TOKKUL
14 - VILLAGE OF THE ANCIENTS
15 - CASTLE ARGUS
16 - GULGAN GULCH
17 - TOWER OF OWEN
18 - DWARVEN HALLOWS / SUBTERRANEAN LAKE
19 - MOLTEN CAVE
20 - HEIN'S CASTLE
21 - GYSAHL
22 - LAKE DOHR
23 - BAHAMUT'S LAIR
★ CHOCOBO WOODS

Capítulo I: Crystal Of Wind

ALTAR CAVE

A trama começa com Luneth caindo em um buraco dentro de uma caverna e entrando em uma batalha obrigatória. Siga rumo ao norte para encontrar uma pedra no caminho e examine-a para abrir uma passagem. Na próxima área, no lado leste, você encontrará uma fonte de água que recarrega HP e MP - momento ideal para evoluir até o nível 4 e atualizar o equipamento.



CHEFE: LAND TURTLE
HP: 110
FRAQUEZA: ICE

Sem mistério, apenas ataque constantemente. Para facilitar ainda mais, use o item Antarctic Wind que você deve ter coletado nos baús.
Volte a Altar Cave e explore a área superior para encontrar alguns baús, depois saia.

UR

Primeiro explore a cidade deixando a casa de telhado azul (na entrada à esquerda) por último. Siga na trilha à direita, atrás do INN, para ativar uma cena com Arc. Visite também a casa isolada, ao extremo norte da cidade, e fale com o velho. Feito isso, visite aquela casa de telhado azul na entrada da cidad e fale com Elder Topapa.

KAZUS

Fele com Arc na entrada da cidade - ele se unirá a você. Explore as árvores acima do lago, à esquerda da casa de telhado azul, para encontrar equipamentos. Visite o INN da cidade e fale com os fantasmas. Um deles (Cid) iniciará uma cena - se quiser mais equipamentos, explore a Mythril Mines ao norte da cidade. Fora da cidade, caminhe sobre a área deserta ao lado para entrar no airship de Cid. Fale com Refia, que entrará na equipe, depois examine o leme do airship e vá para o castelo a oeste.



CASTLE SASUNE

Fale com o jovem na entrada para entrar nas dependências do castelo e siga pela porta principal adiante. Antes disso, explore as duas torres do castelo, mas prepare-se para batalhar contra um Griffon (ele tem cerca de 270 HP) no último andar da torre oeste, logo que abrir o baú.
No castelo, siga para o norte até a sala do trono - no caminho, na segunda tela, entre por uma passagem sob a rachadura na parede à direita para encontrar alguns baús -, então aproxime-se de King Sasune e logo depois Ingus entrará em sua equipe. Volte para o airship e vá para a caverna do outro lado do lago a nordeste do castelo.

SEALED CAVE

Só há um caminho nesta caverna e algumas áreas sem saída, nada que complique sua exploração. Chegando à segunda área da caverna, sem saída, dê zoom na cabeça da caveira a leste e examine-a para encontrar uma passagem secreta e também Princess Sara (ela se tornará uma personagem suporte do grupo).



CHEFE: DJINN
HP: 650
FRAQUEZA: ICE

Preocupe-se com o HP do grupo, pois Djinn ataca duas vezes seguidas e seus ataques são fortes. Para uma vitória fácil, use um Antarctic Wind e um ataque normal.

Agora é que a verdadeira aventura começa - você já pode trocar de Job (profissão) e ter acesso à Mognet. Volte ao Castle Sasune para encontrar Princess Sara e fale com o King Sasune para ganhar a Folding Canoe, que permite que você atravesse rios.

KAZUS

Com a maldição quebrada, vá falar com Cid no INN da cidade - ele se tornará um personagem suporte do grupo -, depois visite a casa de trás para falar com Takka (pai de Refia). Visite a Mythril Mines e, ao fundo dela, use o zoom sob a lamparina para encontrar uma passagem secreta. Explore a área seguinte e saia da cidade.
O airship de Cid estará na área deserta. Suba nele e use-o para quebrar a pedra no corredor de montanhas a oeste, tendo acesso à cidade ao sul.

Capítulo II: Crystal Of Fire

CANAAN

Na casa ao lado do INN, fale com a moça que está dormindo. Independentemente de explorar a cidade, vá à colina ao norte e desça no rio. No final dele, pegue o Elixir no baú, depois visite a casa de Cid (atrás da Armor Shop). Fale com a esposa dele e entregue o Elixir. Examine a lamparina indicada por Cid para acessar o porão de sua casa e coletar alguns itens. Agora saia da cidade e visite a montanha próxima.

DRAGON'S PEAK

Siga para o norte - viste os caminhos paralelos sempre à direita. Tome cuidado, pois alguns inimigos podem petrificá-lo facilmente. Ao final da ladeira, um dragão o lançará em seu ninho, então Fale com Desch. O grupo será atacado pelo dragão Bahamut, mas, no momento, você não terá chance de vitória, então fuja da batalha para iniciar uma cena em que Desch torna-se o suporte do grupo, além de entregar a magia Mini.

HEALING COPSE

Ao cruzar a mata, você terá acesso a esta área. Aqui haverá três fontes que oferecem diferentes efeitos: uma remove status negativo (fonte da direita), a outra recupera HP e MP (fonte central) e a última ressuscita personagem (fonte da esquerda).
Fale com o gnomo para ganhar a magia Mini, então equipe em um personagem e mude a profissão dele para White Mage. Enfrente algumas batalhas para ganhar alguns níveis como White Mage, até habilitar as magias de nível 2. Ao fazer isso, use a magia Mini em todos no grupo para ficarem do tamanho do gnomo - como miniatura, seus ataques físicos tornam-se inúteis nas batalha, então apele para as magias. Feito isso, visite a mata ao extremo sul.



TOZUS

Não há muito o que explorar na cidade, então visite a casa a noroeste e fale com o Doctor Shelco, que está deitado na cama. Dê um Antidote a ele para ter acesso à passagem secreta Tozus Tunnel, que o conduzirá para o lado oeste do mapa, do outro lado da cadeia de montanhas. Ainda sob efeito da magia Mini, entre na caverna ao norte.



VIKING'S COVE

Mais um caminho linear. Na primeira área da montanha, fale com os vikings – examine a parede ao sul dos três vikings conversando para chegar à área escondida.

Na segunda área da caverna, examine a parede do lado esquerdo para encontrar uma passagem escondendo dois baús. Volte e examine a parede que está na frente de um Moogle, para encontrar outra passagem com mais baús. Depois siga o caminho à direita do Moogle e fale com os vikings na parte de baixo da escada. Falando com o líder, você descobrirá que há uma serpente marinha impedindo a navegação.

Saia da caverna pela passagem ao norte. Do lado de fora, ignore o navio e continue por terra rumo norte – antes de entrar no templo adiante, equipe seus personagens com magias de ataque nível 1 e 2 (mude de profissão, se quiser) então procure evoluir um pouco.



NEPTO TEMPLE

Examine a estátua do outro lado para ver uma cena e novamente utilize a magia Mini em todos do grupo para poder entrar na boca da estátua. No final do caminho, caia no buraco da esquerda para pegar itens, depois volte e caia no segundo da direita para continuar. O resto do caminho o levará até um inimigo.

CHEFE: GIANT RAT
HP: 900
FRAQUEZA: NENHUMA

Como você só pode usar magias, Blizzard é o mínimo necessário para vencer – magias de nível 2 ou 3 facilitam ainda mais.



Depois de conseguir o Nepto Eye, faça o caminho inverso até aquela estátua. Examine a cabeça dela para usar o Nepto Eye e obter a Fang of Water (faça seu grupo voltar ao tamanho normal usando a magia Mini outra vez). Vá falar com o líder dos vikings, na Viking's Cove, para obter o navio Enterprise. Use o navio para navegar rumo ao sudoeste, onde avistará a próxima cidade a ser visitada.

TOKKUL

Não estranhe se alguns habitantes fugirem de você. Outros citarão uma cidade ao extremo oeste da região. Sem muito a explorar na cidade, visite a casa de telhado azul ao sul e entre na lareira para encontrar dois baús e alguns vasos, depois saia da cidade.

Deste ponto, você poderá realizar duas Quests ou ignorá-las totalmente – lembre-se que as Quests não são obrigatórias.

Para continuar a aventura normalmente, siga de navio rumo norte, depois siga na direção oeste e, entre as montanhas, você encontrará uma caverna.



Quest: Village of The Ancients

Ela fica ao extremo oeste, do outro lado do deserto próximo de Tokkul. Fale com os habitantes e atualize seus equipamentos. Depois fale com o garoto de cabelo vermelho atrás da colina ao lado do segundo lance de escada. Após falar com ele, saia da cidade e visite o círculo de árvores na floresta ao lado para encontrar uma Chocobo Woods. Capture um Chocobo e ande um pouco – use-o como montaria sempre que possível –, solte-o e volte a falar com o garoto de Village of Ancients para ganhar um Gnomish Bread. Sempre que pegar um chocobo e der a volta ao redor do mapa, fale com o garoto e você ganhará mais Gnomish Bread.

Quest: Mognet

Existem algumas aventuras extras para se conseguir as melhores armas e a profissão secreta Onion Kinght. Para isso, será necessário utilizar a Mognet e a conexão Wi-Fi do DS para trocar mensagens com os personagens do game e outros jogadores de Final Fantasy III. Ao falar com um Moogle, você terá às opções:

1.SEND MAIL (MANDAR MENSAGEM)

1.a A Nearby Friend (através de comunicação Wireless)
1.b A Farway Friend (através de conexão Nintendo Wi-Fi)

Ao avançar no game, você poderá mandar mensagens pré-definidas para os personagens Topapa, Takka, Sara e Cid (basta clicar nos nomes). Se quiser mandar mensagens para outros jogadores, você terá que escrever a mensagem.

2.VIEW MAIL (VER MENSAGENS RECEBIDAS)

2.a Friends (de outros jogadores amigos)
2.b FFIII Denizens (personagens de Final Fantasy III)

3.ADDRESS BOOK (LISTA DE CONTATOS)

3.a Friend Roster (contatos já cadastrados)
3.b Enter Friend Code (digitar código para acessar outro jogador)
3.c Display Friend Code (mostrar seu código de acesso a outro jogador)

MOGHOUSE
(MEIOS DE COMUNICAÇÃO IMEDIATA)

4.a From Nearby Friends (aceitar mensagem de jogador amigo que esteja próximo, via Wireless)
4.b From Farway Friends (aceitar mensagem de jogador amigo que esteja longe, via Nintendo Wi-Fi)

Ao enviar uma mensagem para os personagens do game, a resposta será imediata – no caso de outros jogadores, só dependerá deles. Após enviar uma mensagem, você precisa esperar 1 hora para poder enviar outra.

Se não quiser esperar esse tempo todo, faça o seguinte: após enviar uma mensagem para um jogador / personagem do game, salve seu progresso, desligue o DS e ligue-o novamente. Antes de voltar ao game, vá à opção Settings do DS, depois em Clock e adiante 1 hora o relógio interno.



Feito isso, volte ao game e carregue o save. Pronto, você poderá mandar mensagens novamente. Agora comece a trocar mensagens com os personagens do game e envie um total de sete mensagens para outros jogadores de Final Fantasy III (pode mandar as sete para uma mesma pessoa, se quiser, ela nem precisa responder). Então, se quiser mais Quests, procure cumprir as condições citadas na troca de mensagens (use o truque de adiantar o relógio do DS).



GULGAN GULCH
Após a ponte, descendo na câmara adiante, fale com os Gulgans (habitantes) e um deles lhe dará a magia Toad - visite o fundo da caverna adiante e, na parte escura, siga à direita para encontrar uma área com três baús. Equipe a magia Toad em um de seus personagens e evolua-o (a floresta próxima da Tower of Owen é um ótimo lugar para isso) até aprendê-la. Antes de prosseguir, é essencial que os integrantes do seu grupo estejam entre os níveis 15 e 17, cada um.



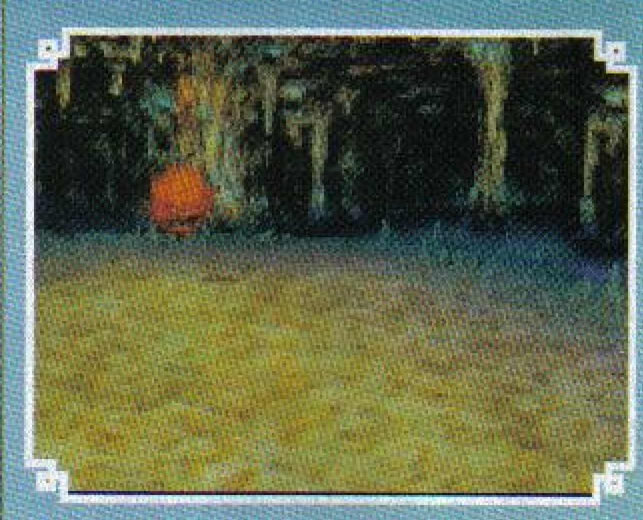
TOWER OF OWEN
Vá até uma saleta no centro da área e use a magia Toad no grupo, então você poderá entrar numa passagem submersa que o levará a outra área. Feito isso, use a magia Toad (ou o item Maiden's Kiss) para trazer o grupo ao normal. O resto do caminho é linear através dos andares da torre. Chegando ao quinto andar, use zoom para ver um ponto brilhante que fará uma parede desaparecer. Antes de avançar rumo à figura ao centro da sala do último andar, recarregue o HP do grupo.



CHEFE: MEDUSA
HP: 3.000
FRAQUEZA: NENHUMA
Durante a batalha, Medusa tentará transformá-lo em pedra (use o item Gold Needle). Se seu grupo estiver acima do nível 15, priorize o uso de ataques e as magias mais fortes que possuir, além de ficar atento com HP do grupo.

Vencendo a batalha, você voltará ao navio e poderá navegar pela passagem ao lado da Tower of Owen. Deste ponto, navegue para a ilha a oeste, onde existem duas cavernas. Entre na caverna ao sul desta ilha.

Quest: The Lost Children
Para acessar esta Quest, você precisará enviar quatro mensagens a Topapa e receber a mensagem "The Children are in Trouble!". Vá para a cidade de Ur e fale com Topapa. Depois vá para Altar Cave e siga até aquele buraco que o levou ao começo da aventura. Chegando lá, você encontrará as crianças que procura, mas terá que vencer os inimigos.



CHEFE: BOMB X3
HP: 350 CADA INIMIGO
FRAQUEZA: ICE
Se seu grupo estiver acima do nível 13, basta usar magias Blizzard (ou ataques físicos mesmo) para uma vitória fácil. Após o combate, você terá acesso à profissão Onion Knight.

Quest: Gisahl & Castle Argus
Esta cidade fica localizada ao extremo leste, isolada atrás de montanhas e cercada por água, ou seja, navegar é a solução. Chegando lá, fale com os habitantes e explore as casas. Na loja, dentro do INN da cidade, você poderá comprar Gysahl Greens.
Há também novas magias para compra. Numa outra casa, você poderá comprar Magic Key (compre duas) – entre na parede escura à direita, para acessar um baú atrás do balcão. De posse das Magic Keys, navegue até o Castle Argus, ao norte da Tower of Owen. Dentro do castelo, na sala com candelabros na parede, use zoom e examine o lado direito para acionar uma alavanca e revelar uma passagem secreta com muitos baús. Através dessa passagem, rumo ao norte, você chegará em duas portas. Use as Magic Keys para abri-las e acessar os baús – na porta do lado oeste, examine o armário para abrir outra passagem.

DWARVEN HOLLOWS / SUBTERRANEAN LAKE
Atualize seus equipamentos e fale com os habitantes, em especial com o anão ao sul do altar cercado de água ao centro, depois siga para a passagem localizada a oeste para chegar a um lago. Use a magia Told para entrar no lago e chegar no Subterranean Lake. O caminho ao longo da caverna subterrânea é extremamente linear e o levará até um tesouro.
CHEFE: GUTSCO
HP: 3.500
FRAQUEZA: NENHUMA
Apesar de não apresentar fraquezas, personagens bem equipados fazem a diferença na dificuldade da batalha. Procure usar magia Fira com os guerreiros mais fracos (fisicamente) e ataques físicos com os demais. Gutsco costuma atacar duas vezes seguidas ou alternar entre ataque físico e magia. Se ele usar a magia Mini, use a mesma magia (ou o item Mallet) em si mesmo para neutralizá-la.



Após a batalha, você receberá o Horn of Ice. Faça o caminho de volta e fale com aquele anão junto ao altar cercado de água. Deposite o Horn of Ice no pedestal e Gutsco enganará a todos. Volte para seu navio e siga para a caverna ao norte, nesta mesma ilha.

MOLTEN CAVE
O caminho é linear. Ao longo do trajeto, você terá que passar por caminhos de lava, e perderá 10 HP a cada dois segundos – na segunda área do mapa, ao entrar no rio de lava, siga para sudeste, para encontrar a arma Freezing Blade (extremamente útil nesta dungeon). Quando chegar a uma área onde haverá apenas uma pedra, examine-a para ter acesso a uma passagem secreta que o levará a um altar de fogo.



CHEFE: SALAMANDER
HP: 6.000
FRAQUEZA: ICE
O lugar e os inimigos sugerem que você use magias do elemento gelo – magia Blizzara, item Antarctic Wind e ataque físico com a arma Freezing Blade, se a pegou – para uma batalha relativamente fácil. Apenas preocupe-se em manter o HP do grupo sempre elevado.

Vencendo a batalha, você conseguirá as Horns of Ice de volta. Ao fundo da sala, na parte de trás do cristal, examine o altar para ser teleportado para fora da caverna. Automaticamente você ganhará as profissões: Ranger, Geomancer, Knight e Scholar. Revisite Dwarven Hollows e fale com o anão perto do altar, depois fale com o anão na caverna ao sul, para ter acesso a uma nova área com muitos baús – isso sim é recompensa! Fale com o anão na entrada da caverna para ver uma cena com um habitante de Tokkul pedindo sua ajuda, então vá para a cidade de Tokkul.

Quest: The Princess Pendant

Para acessar esta Quest, você precisará enviar quatro mensagens a Princess Sara e receber a mensagem "Help!". Vá ao Castle Sasune, visite o último andar da torre leste e fale com Princess Sara, para obter o Sara's Pendant. Em seguida vá para a cidade de Kazus e fale com Takka.
Ao mandar cinco mensagens para Takka, você deverá receber a mensagem "Orichalcum" - muito importante se quiser cumprir uma outra Quest que será habilitada futuramente.

Capítulo III: Crystal Of Water

HEIN'S CASTLE

Você começará na prisão. Visite as celas ao lado e fale com King Argus, depois examine o corpo do homem na última cela, para obter uma magia Mini. Use-a para passar por uma pequena abertura na parede ao fundo, e volte ao normal do outro lado. Quando chegar a uma sala com três portas à sua frente, cada uma delas o levará até uma área com itens. Siga à direita e depois entre pela porta da parede norte. O resto do caminho será bem linear até encontrar quem procurava.



CHEFE: HEIN
HP: 4.500
FRAQUEZA: VARIÁVEL

Ele o atacará com magias Blizzara, Thundara, Poison ou Sleep, além de Barrier Shift (que muda a fraqueza de Hein) e ataques físicos. Sempre após um Barrier Shift, use uma magia Libra para saber qual a fraqueza do inimigo. Descoberto isso, ataque com tudo e cuidado especial com o HP do grupo, pois Hein pode surpreender com ataques letais.

Após a batalha você receberá o Fang of Wind. Visite o Castle Argus e fale com King Argus para obterá a Wheel of Time. Então, fale com Cid em Canaan e ele transformará seu navio em um novo airship - aperte o botão A para transformá-lo e B para voltar a ser navio, lembrando que ele só aterrissará em águas profundas. Use o airship e navegue para fora do mapa, tendo acesso ao mundo exterior.

WRECKED SHIP & TEMPLE OF WATER

Um novo mapa será mostrado. Navegue para a ilha ao extremo norte e visite o Wrecked Ship para encontrar um velho e uma jovem chamada Aria. Fale com ambos e dê um Potion ou Hi-Potion a Aria, que se tornará uma personagem suporte. Agora navegue até a maior porção de terra ao norte e visite o Temple of Water. Examine o cristal na sala ao norte, então saia e visite a caverna ao norte.

TIDAL CAVE

Mais adiante, Aria abrirá o portal para o interior da caverna. O caminho é um pouco longo, mas não há entraves até a sala do altar do Crystal of Water. Entretanto, cuidado com dois inimigos, pois um deles causa o status Poison e o outro pode petrificá-lo. Tenha personagens equipados com magia Thundara e Blindna (se tiver o item Eye Drops, nem precisa usar Blindna).



CHEFE: KRAKEN
HP: 8.000
FRAQUEZA: LIGHTNING

O inimigo usará magias Blind (alguns ataques também causam esse status) e Blizzara. Abuse da magia Thundara contra Kraken, além de ataques físicos. Use Eye Drops (ou Blindna) sempre que seus personagens estiverem com o status Blind e não descuide do HP do grupo, pois os ataques físicos do inimigo são poderosos.

Após a batalha, o mundo antes imerso nas trevas se revelará, além das profissões Dragoon, Dark Knight, Viking e Evoker tornarem-se disponíveis.

Capítulo IV: Crystal Of Earth

AMUR / SEWERS

Você acordará no INN de uma nova cidade. Aproveite para atualizar seus equipamentos e depois visite a casa grande a leste da cidade e fale com o velho Gill. Você terá acesso à entrada dos esgotos (Sewers), localizado ao sul da casa de Gill – antes disso, visite a plantação de Gysahl ao norte, depois explore a ilha ao extremo norte. Nos esgotos da cidade, você terá que salvar alguns habitantes batalhando contra alguns sapos. Na última área dos esgotos, você encontrará Delilah, que lhe entregará o Levigrass Shoes. Com eles, você poderá sair da cidade. Cruze o rio e siga para uma imensa casa ao extremo sul, entre as montanhas.



GOLDOR MANOR

Explore a sala ao sul da mansão para encontrar vários baús. Mas se quiser explorar os quartos na entrada da mansão, tenha como líder do seu grupo um personagem com a profissão Thief e use-o para arrombar as portas. O segundo quarto, do lado direito, dará acesso a um caminho rumo ao salão onde encontrará um cavaleiro.



CHEFE: GOLDOR
HP: 9.000
FRAQUEZA: NENHUMA

O inimigo usará as magias Blind e Silence, além de Protect em si mesmo para reforçar sua defesa. Preocupe-se apenas em curar o status Blind. Magias contra ele são ineficientes, então mantenha os ataques físicos constantes. Mantenha o HP do grupo elevado, pois Goldor possui ataques físicos fortes e a chance dele causar dano crítico é alta.

Após a batalha, pegue a Chain Key e volte para as proximidades de Amur para soltar seu navio. Se quiser, pode visitar as cidades citadas na Quest a seguir, mas independente disso, use o airship e voe próximo do castelo no grande continente à noroeste, para ver uma cena e a queda do seu airship na cidade.

Quest: Duster & Replito



Em Duster, você pode atualizar seus equipamentos e falar com os habitantes. Utilize a Mognet e troque mensagens com The 4 Old Men. Já na cidade de Replito, você poderá comprar magia de evocação além de procurar alguns itens perdidos na mata oeste – na casa ao extremo norte, há uma entrada por trás dela que leva a um depósito, vasculhe a parede à direita do lado de dentro para encontrar uma sala secreta.
Em Saronia, você estará entre dois grupos de guerreiros que estão prestes a lutar. Ao norte, encontra-se o Saronia Castle que está inacessível no momento, então siga para o sul.

A cidade se divide em quatro áreas na qual o quase todo o comércio (magia, armas e equipamentos) estará fechado. Então, vamos por partes:

A – NORTHWESTERN SARONIA
Os únicos atrativos aqui são o Magic Shop a oeste e um INN.

B – SOUTHWESTERN SARONIA
Você encontrará uma Armor Shop e haverá uma taverna onde encontrará o Prince Alus. Ele se tornará personagem suporte do grupo após derrotar os três guerreiros que o incomodam. Do lado oeste da cidade, no final da calçada, fale com o velho para ganhar uma arma. Vasculhe também o casarão à leste da cidade e fale com o pesquisador para fazer Fat Chocobo aparecer (ele permite estocar itens, liberando espaço em seu inventário). Examine a parede à direita para encontrar uma passagem até uma sala com muitos baús.

C – NORTHEASTERN SARONIA
Aqui fica o ponto mais atrativo do reino de Saronia, oferecendo dois Magic Shop, dois Weapon Shops (o que se localiza a noroeste estará aberto) e um INN – pegue um Elixir em uma das moitas a nordeste. Antes de avançar, use a profissão Dragoon em dois de seus personagens então os equipe com as armas Wind Spears compradas na loja de armas da cidade.

SOUTHEASTERN SARONIA / DRAGON SPIRE
Haverá alguns chocobos rondando por aqui e no centro da cidade você encontrará a torre Dragon Spire. Entre nela e pegue alguns baús no alto da torre antes de seguir para o Castle Saronia. Já no castelo, fale com os guardas.



CHEFE: GARUDA
HP: 11.000
FRAQUEZA: WIND
Garuda é bem resistente a ataques físicos, sem contar que é capaz de usar a magia Lightning que causa um dano considerável coletivo – fique atento ao HP do grupo, pois Garuda também possui ataques físicos fortes. Magias de ataque são bem vindas, mas se tiver dois Dragoon equipados com Wind Lancer, use o comando Jump. Dependendo do seu nível, poderá causar mais de 4.000 pontos de dano e ainda evitar o ataque Lightning.

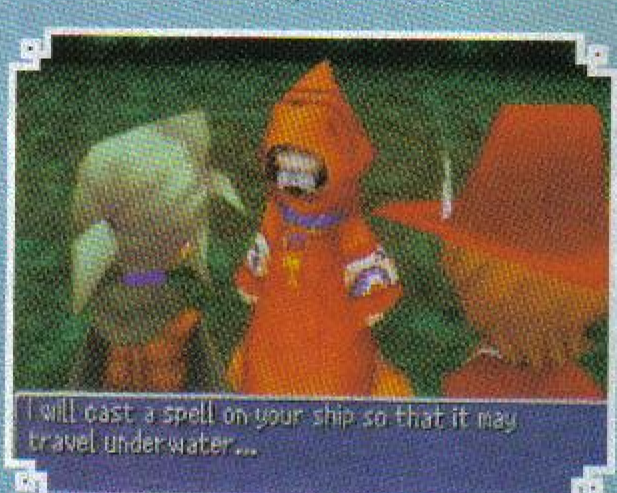
Após a batalha, siga para o lado direito do quarto para encontrar uma passagem secreta na parede. Você terá acesso a dois cômodos secretos com baús. Volte ao quarto e siga para o sul. Nas dependências externas do castelo, siga para esquerda e visite a sala ao sul. Haverá Black Mages lá, mas se examinar a parede à direita, encontrará uma passagem secreta. Chegando à sala adiante, examine outra passagem secreta na parede à esquerda, para chegar a dois baús.
Depois visite a sala do lado oposto, onde haverá quatro homens (engenheiros), fale com um deles para obter um novo airship (ele pode pousar em terra e é extremamente rápido). Saia do castelo e visite as cidades de Saronia para atualizar os equipamentos e magias do grupo.

Quest: The Legendary Smith

Se trocou mensagens com Takka, é hora de continuar sua busca. Logo após ter livre acesso às áreas do reino de Saronia, visite a cidade Northwestern Saronia e fale com uma mulher de cabelo prateado junto às árvores, atrás do INN, para descobrir que ela é a Legendary Smith. Logo que ela consertar o Sara's Pendant, volte ao Floating Continent e visite Princess Sara, em Castle Sasune, para lhe entregar sua jóia.



DOGA'S MANOR / CAVE OF THE CIRCLE
Não há segredos aqui, mas você poderá comprar itens e magias, se quiser. Logo Doga surge em seu caminho e dará suporte à sua equipe. Visite o último cômodo da mansão e use a magia Mini no grupo, então examine a vela ao extremo leste para encontrar uma passagem secreta para chegar a Cave of the Circle.
Ao longo do caminho, passe pelos pequenos círculos de teletransporte e, no final, Doga usará uma magia que permite transformar o airship em um submarino (aperte B para afundar no oceano). Ao sul do continente, onde se localiza o reino de Saronia, há um cerco de terra na água. Desça ali para encontrar um templo submerso.



TEMPLE OF TIME / UNEI'S SHRINE
Esta dungeon é um pouco grande e os inimigos são extremamente resistentes e poderosos, além de usarem magias de alto nível com freqüência. Uma boa combinação é ter personagens com profissões Dragoon, Dark Knight e pelo menos um Thief – todos devem estar com nível acima de 30. Haverá portas trancadas, então tenha um Thief como líder do grupo para arrombá-las.
Ao chegar numa área da dungeon com algumas seqüências de escada, logo na primeira, ande por trás da queda d'água para encontrar uma passagem secreta até alguns baús. Abrindo a porta do lado direito, na parte de baixo da escada, você encontrará a Noah's Lute. É hora de voltar à superfície.
Siga para a Unei's Shrine ao norte, então examine o corpo de Unei sobre a pedra adiante para despertá-la e integrá-la como personagem suporte do grupo.





ANCIENT RUINS
Mais uma dungeon imensa e com diversas áreas e itens para serem coletados. Mais adiante, examine as pedras no corredor para continuar. Na segunda área, as três salas ao norte o levarão a alguns habitantes comerciantes. O restante do caminho o levará até o airship Invincible (com ele, aperte o botão A para sobrevoar acima de certas montanhas, B para explorar o interior do airship), além de algumas salas com baús. O novo airship lhe permite recarregar HP e MP, comprar armas e equipamentos, acesso à Mognet... tudo que você encontraria nas cidades. Para pilotar a airship, examine o leme do lado direito. Para descer sobre terra, use a escada do lado oposto ao leme.



Quest: Something In The Basement...

Para acessar esta Quest, você precisará enviar quatro mensagens a Cid, mas só após obter o airship Invincible é que você obterá a mensagem "Something in the Basement...".
Volte ao Floating Continent, vá para Canaan e fale com Cid. Em seguida, desça até o porão da casa dele para encontrar um inimigo por lá. Mas antes de confrontá-lo, é bom estar bem equipado e com dois personagens com a profissão Dragoon.



CHEFE: AEON
HP: 10.060
FRAQUEZA: NENHUMA
O inimigo possui uma resistência moderada a ataques físicos - o dano causado dependerá dos seus equipamentos e armas -, além de alta resistência a magias. Aeon atacará duas vezes seguidas e possui ataques físicos extremamente fortes, além de usar, vez ou outra, a magia Earthquake, ou seja, nada que o comando Jump dos Dragoons não resolva. Após a batalha, você obterá o Unknown Metal. Fale com Cid para descobrir que encontrou o raro Orichalcum.

Quest: Lake Dohr

Aproveite o potencial do novo airship e cruze as montanhas baixas, então navegue de canoa até o centro do lago para encontrar a caverna Lake Dohr. Aqui Você terá quatro áreas a explorar e abrir baús, sendo que na última poderá confrontar Leviathan. Uma boa opção é ter dois personagens de nível acima de 30 usando a profissão Dragoon, também, acima de 30, além de alguém que possa usar magia Thundaga.



CHEFE: LEVIATHAN
HP: 22.000
FRAQUEZA: LIGHTNING
O inimigo tem alta resistência e ataques físicos que podem petrificar. Além disso, Leviathan poderá usar as magias Protect e Haste em si mesmo, além de atacar com Blizzaga ou Tsunami - muitas vezes uma combinação letal a todos do grupo. Se tiver guerreiros Dragoon nas condições citadas, o comando Jump poderá causar de 2.000 a 4.000 de dano por ataque. Magia Protect e Curaga são bem vindas. Vencendo a batalha, você obterá a magia Leviath, que permite evocar a criatura.

Quest: Bahamut's Lair

Aqui personagens de nível acima de 30 e profissão Dragoon acima de 35 são ideais, desde que haja um personagem capaz de usar magias de cura e proteção, além de Aeroga. Os inimigos são fortes, mas com um grupo evoluído, eles não terão sequer chance de atacá-lo. São três áreas lineares para avançar e abrir baús.



CHEFE: BAHAMUT
HP: 24.000
FRAQUEZA: WIND
O inimigo ataca duas vezes e pode causar grande dano físico, além do poderoso ataque Megaflare. Se tiver com alguns Dragoon no grupo, o comando Jump pode decidir a batalha em questão de segundos - depende apenas da configuração e equipamento do personagem.
Após a batalha, você obterá a magia Bahamur para evocar o dragão.

Quest: Falgabard

Para chegar nesta cidade, você precisará usar a capacidade do seu airship de sobrevoar pequenas montanhas (confira no mapa). Falgabard não tem muitos atrativos, exceto upgrades em seus equipamentos - antes de comprar alguma coisa, visite a caverna a noroeste da cidade e explore as áreas escuras para encontrar passagens que conduzem a baús com ótimos equipamentos. Visite a cachoeira a nordeste e fale com o velho ao fundo dela.



CHEFE: SHINOBI
HP: 11.000
FRAQUEZA: NENHUMA
Além de ataques físicos fortes, dependendo dos equipamentos de seus personagens, Shinobi ainda pode causar o status Poison - use a magia Poisona ou Esuna para se curar. Se estiver com dois Dragoon no grupo, o comando Jump trará uma vitória rápida.

Após a batalha, você ganhará a espada Kiki-Ichimonji. Ao sair da caverna, desça pela escada para acompanhar o rio e explorar a ilhota adiante.

Quest: Saronia Catacombs

Para acessar esta dungeon, será preciso usar o airship Nautilus e explorar a parte submersa do reino de Saronia. O caminho da dungeon é bem linear e com alguns baús. Ao final, você poderá enfrentar Odin – na sala antes de onde se encontra Odin, examine a parede à direita para encontrar uma sala adjacente com alguns baús e, para cada um que abrir, enfrentará uma batalha –, mas só faça isso se tiver alguém com a profissão Thief acima do nível 70, dois Dragoon e todos os personagens acima do nível 38.





CHEFE: ODIN
HP: 21.000
FRAQUEZA: NENHUMA
Odin atacará duas vezes e seus ataques físicos costumam causar danos incríveis se seus personagens não estiverem acima do nível indicado. Inicialmente, use o comando Steal com um Thief, para roubara a arma Gongnir de Odin. Feito isso, comandos Jump dos Dragoon e ataques físicos serão suficientes para acabar com ele, desde que não vacile com o HP do grupo. Após a batalha, você obterá a magia Catastro, que permite evocar Odin.

Quest: Sunken Cave

Aqui você encontrará muitos baús espalhados em duas das três áreas existentes. Atenção com os inimigos, pois são bem fortes. Na última área, explore a parede próxima do baú à esquerda da ponte de madeira vertical, para acessar uma área secreta com quatro baús e uma batalha por cada um que abrir.

CAVE OF SHADOWS

Use a capacidade do airship Invincible para transpor pequenas montanhas rumo à caverna cercada ao centro do continente leste. Logo que entrar na caverna, examine a parede à direita para encontrar uma área secreta. Ao longo do caminho, haverá guerreiros de Falgabard, fale com eles. A caverna se estende por nove áreas. Ao chegar na segunda área, não deixe de examinar uma passagem secreta na parede esquerda do corredor de entrada. Nas demais áreas, atenção ao explorar as áreas escuras, elas ocultam passagens que devem ser seguidas. Na última área, ao cruzar a segunda ponte de ossos, examine o altar.



CHEFE: HECATONCHEIR
HP: 28.000
FRAQUEZA: NENHUMA

Sim, o inimigo é alto, impõe medo e possui ataques físicos elevados, além de usar magia Quake que afeta todo o grupo. Solução? Guerreiros Dragoon em seu grupo e o comando Jump - se seus guerreiros estiverem bem evoluídos, quatro comandos Jump serão suficientes para vencer -, ou mesmo o uso de Leaviathan, Odin ou Bahamut facilita ainda mais sua vitória.
Após obter a Fang of Earth, use a magia Teleport ou o item Ottershroom para sair da dungeon rapidamente. Agora você precisará do airship Nautilus. Vá para Doga's Manor. Lá, siga as instruções de Doga e pise nos círculo de energia para ser transportado até Doga's Grotto.

DOGA'S GROTTO

Serão cinco imensas áreas lineares, com direito a baús no caminho - ao chegar à terceira área, explore o lado oeste para ter acesso a duas passagens. Por mais forte que seu grupo esteja (se cumpriu as Quests até então), não subestime a força dos inimigos. Ao final do caminho, você encontrará Doga e Unei que iniciarão duas batalhas seguidas contra. Antes disso, tenha dois personagens Dragoon no grupo e.

CHEFE: DOGA
HP: 22.800
FRAQUEZA: NENHUMA

Doga ataca duas vezes seguidas, causando cerca de 500 a 700 de dano, além das magias Thundaga, Firaga, Shade e Drain; com os Dragoon, use o comando Jump.



CHEFE: UNEI
HP: 21.800
FRAQUEZA: NENHUMA

Unei possui ataques potentes que variam de 600 a 800 de dano. Também usará as magias Haste e Protect em si, contando com ataque Tornada. Repita o procedimento usado contra Doga.

Após a batalha, você receberá a Eureka Key e a Syrcus Key. Saia da dungeon e use o airship Invincible para ir ao continente leste para encontrar um corredor com estátuas no caminho. Desça em terra e avance para passar as barreiras mágicas. Feito isso, use o Invincible para cruzar a linha de montanhas baixas e chegar ao seu destino.

Capítulo V: The World of Darkness

ANCIENT'S MAZE

Ao entrar nesta área, siga direto rumo norte e abra o portão, então examine o cristal.

CHEFE: TITAN
HP: 28.000
FRAQUEZA: NENHUMA

Sim, é parecido com Hecatoncheir. A diferença é que Titan causa danos de 600 à 999 HP e possui a magia Quake. Use suas melhores magias / summons e ataques físicos - a profissão Dragoon e seu comando Jump podem definir sua virória.

Após a batalha, você completará toda a lista de profissões. Volte para a entrada do Ancient's Maze e vasculhe a área ao norte. O caminho é linear e haverá poucos baús no caminho. O final da dungeon resulta na chegada da Crystal Tower.
Entre na torre e siga em linha reta rumo ao norte, e examine a porta.

Quest: The Forbidden Land, Eureka

Eureka é formada por sete porções de terra, com direito a algumas áreas adjacentes facilmente visíveis. Há muitos baús no caminho e inimigos poderosos - recomendo dois dos personagens com profissão Dragoon bem equipados e com nível acima de 45. Chegando à quarta porção de terra da dungeon, você encontrará a Morning Blade sobre o pedestal. Ao pegá-la, você terá uma batalha.



CHEFE: AMON
HP: 33.500
FRAQUEZA: VARIÁVEL

Possui forte resistência, causa dano físico elevado e conta com as magias Firaga, Thundaga, Blizzaga e Barrier Shift - quando ele usar esta última, use a magia Libra para descobrir uma possível fraqueza. Magia Protect ajuda, mas se tiver três personagens com profissão Dragoon, o comando Jump resolverá a situação rapidamente.

Após o combate, examine o pedestal leste na área seguinte para encontrar a Mystic Blade (Masamune).

CHEFE: KUNOICHI
HP: 29.000
FRAQUEZA: NENHUMA

Esta batalha seria ridiculamente fácil se não fossem pelos três ataques seguidos (que podem causar Blind ou Poison) de Kunoichi, e do uso das magias Haste e Aeroga. Por outro lado, a defesa do inimigo é muito baixa e, mais uma vez, o comando Jump dos Dragoon resolvem em segundos. Na próxima área, você encontrará a Excalibur e mais uma batalha.

CHEFE: GENERAL
HP: 35.000
FRAQUEZA: NENHUMA

Relativamente fácil, mesmo com as magias Drain, Death ou Bio usadas pelo inimigo. Sua defesa é muito baixa, então ataque com tudo.

Na área adiante, examine o Elder Staff para enfrentar Scylla e examine Ragnarok para enfrentar Guardian, lado esquerdo e direito, respectivamente.



CHEFE: SCYLLA
HP: 35.000
FRAQUEZA: NENHUMA

Além do perigo das magias Holy, Flare, Thundaga, Blizzaga e Firaga, Scylla também possui ataques

físicos que podem petrificar (use Gold Needle). Por outro lado, sua resistência física não é das melhores.



CHEFE: GUARDIAN
HP: 34.000
FRAQUEZA: NENHUMA
Apesar dos ataques físicos causarem alto dano e, vez ou outra, petrificar (use Gold Needle nesse caso), sua defesa física é baixa. Ataque com tudo e evite o uso de magias, principalmente se Guardian usar Reflect.

Após obter as duas armas, siga para a última área. Além de quatro baús, fale com os magos para comprar magias - siga na caverna secreta à direita do mago, para encontrar um vendedor de armas -, depois volte para a Crystal Tower.

Quest: Ultimate Weapons

Esta é uma jornada para quem almeja elevar as profissões ao nível 99 e, com isso, obter as melhores armas. Logo após completar a Quest Eureka, completado anteriormente as Quest de Sara (consertar seu medalhão) e Cid (derrotado o monstro em seu porão), visite a cidade de Falgabard para encontrar a Legendary Smith junto da loja de armas e fale com ela para ganhar a Ultima Weapon. Agora, para cada profissão que alcançar nível 99, poderá obter a melhor arma da mesma ao falar com Legendary Smith novamente. Mas você precisará encontrá-la em algum canto do mundo. Eis as possíveis localizações, já que ela ficará em pontos aleatórios: UR, Castle Sasune (alto da torre leste), Healing Copse, Village of the Ancients, Gysahl, Dwarven Hollows (entrada para o Subterranean Lake), Replito (na casa ao extremo norte), Castle Saronia (segundo andar do subterrâneo na passagem secreta), Doga's Village (ilha central) e Ancient Ruins (área do INN).
Para evoluir facilmente suas profissões, trave batalhas na Crystal Tower.

Quest: Secret Dungeon

Para acessar esta Quest, será preciso trocar quatro mensagens com The 4 Old Men e Prince Alus. Agora, com o airship Nautilus, siga para o ponto escuro na água a leste do Floating Continent. Nesta dungeon só haverá uma batalha contra o mais extraordinário inimigo de todo o game. E se você sonha vencê-lo, é obrigatório evoluir seus personagens acima do nível 85, ter profissões nível 90 ou máximo, e os melhores equipamentos possíveis.



CHEFE: IRON GIANT
HP: 199.999
FRAQUEZA: NENHUMA
Ele ataca quatro vezes seguidas, pode causar dano físico variando de 3.500 a 5.000 HP, infligindo diversos status negativo (é bom ter o equipamento Ribbon equipado). Ele também possui o ataque Swipe que causa dano coletivo, além de diferentes magias. Impossível vencê-lo? Quase... o ideal é ter personagens com profissões que causem dano máximo sempre, além de alguém para usar magias suporte no grupo (Protect, Haste, Curaja etc.) e abusar das summons. Sim, é uma batalha que exige uma grande dedicação - batalha recomendada após terminar o game.

CRYSTAL TOWER
Agora que realizou tudo o que tinha direito no game (ao menos tudo foi mostrado), ignore a entrada para Eureka e explore os arredores. Para alcançar as demais áreas da torre, é preciso abrir uma porta mágica. Apesar das áreas grandes, não haverá entraves ou labirintos complexos, mas um demorado caminho quase linear e inimigos incrivelmente poderosos. Alguns lugares na dungeon exigem um exame nas paredes laterais para encontrar passagens. Mas fica o alerta: é importante evoluir o máximo possível profissões como Dragoon (o comando Jump pode cusar dano de 9.999), Dark Knight (duas armas poderosas causarão dano máximo), Ninja (os Shurikens são ótimas opções) Onion Knight (altos danos físicos e abuso de magias suporte) e as melhores armas. Os personagens devem estar acima do nível 70 e as citadas profissões acima de 80 - acredite, abaixo destes padrões, os problemas serão enormes. Enfim, chegando à oitava área da torre, examine o espelho ao centro para ver uma longa cena.



CHEFE: XANDE
HP: 50.000
FRAQUEZA: NENHUMA
Se você confrontou, e venceu, um dragão durante sua jornada na Crystal Tower, não terá problemas contra Xande. Ele usa diversas magias de alto nível junto a Haste e Protect - se ele usar uma destas, use a magia Erase ou Shell Breaker -, além de possuir ataques físicos potentes. Se tiver guerreiros Dragoon, o comando Jump mais uma vez o salvará.

Ao vencer Xande, você entrará em uma batalha contra Cloud of Darkness. Não gaste itens nesta batalha, pois você não conseguirá vencê-la. Após mais uma longa cena, avance para o portal negro adiante (ou volte para cumprir alguma Dungeon restante, pois se cruzar portal negro não terá volta).

WORLD OF DARKNESS
Você aparecerá em uma área no formato de um "X" com um grande círculo central e mais círculos nas extremidades - ignore o círculo central por enquanto. Cada extremidade levará a uma área onde você poderá abrir um baú e obter um Ribbon (quando equipado, anula status negativo), protegidos por clones de Xande. Também haverá outro teletransporte na área do Ribbon, que o levará a um chefe. Do ponto inicial deste mundo, o caminho a sudoeste o levará a confrontrar Echidna, o caminho sudeste o levará a Two-Headed Dragon, o caminho nordeste o levará a Ahriman e o caminho a noroeste o levará a Cerberus. Ao derrotar cada um destes chefes, você ganhará a aliança de um Warrior of the Dark para ajudá-lo no confronto final, além de ter o HP e MP recuperados.

CHEFE: ECHIDNA
HP: 99.999
FRAQUEZA: NENHUMA
O inimigo usará as magias Tornado, Quake, Drain, Death, Flare e Meteor, possuindo ainda ataques físicos poderosos. O comando Jump dos Dragoon podem causar 9.999 de dano, use magias como Protect e Curaja se precisar.

CHEFE: AHRIMAN
HP: 99.999
FRAQUEZA: NENHUMA
As magias usadas pelo inimigo são Quake, Blizzaga e Meteor, além de usar Curaja em si mesmo. Cuidado com seus ataques físicos, pois as chances de ser petrificado são grandes. Repita o procedimento de combate contra Echidna.



CHEFE: CERBERUS
HP: 99.999
FRAQUEZA: NENHUMA
Ele ataca três vezes seguidas, e pode causar

Poison, além de possuir as magias Blizzaga, Thundaga ou Firaga. Novamente repita o procedimento de batalha dos dois chefes anteriores.



CHEFE: TWO-HEADED DRAGON
HP: 99.999
FRAQUEZA: NENHUMA
Ele é rápido e atacará duas vezes seguidas. Além dos danos elevadíssimos, há possibilidade de sofrer Silence (use equipamentos que aumentam a resistência). De resto, repita o procedimento usado contra os chefes anteriores.

Vencedo os quatro chefes, vá ao círculo central ignorado antes. Mas leve dois Dragoon ou Ninjas, e outros dois personagens com profissões que permitam alto dano físico e usar magias suporte.



CHEFE: CLOUD OF DARKNESS
HP: 120.000
FRAQUEZA: NENHUMA
O inimigo usará as magias suporte como Haste ou Protect, além de possuir tentáculos que podem causar algum status negativo em seus personagens - é bom o grupo estar equipado com Ribbon. Ele também usará magias de ataque como Lightning e, vez ou outra, usará o Particle Beam. Os ataques do inimigo variam em ordem, nem sempre serão dois ataques seguidos. Tente não deixar nenhum personagem tombar em combate - abuse do Elixir. Se tiver dois Ninjas, use os Shurikens. Mantenha um personagem para dar suporte com magias de cura / recuperação de HP, enquanto os demais o atacam. Vencer esta batalha não será fácil, mas seu esforço será compensado.

Após o cast, você poderá salvar seu progresso uma última vez e, caso tenha deixado de cumprir alguma Quest ou queira evoluir as profissões até nível 99, você poderá fazer isso agora. Boa sorte!

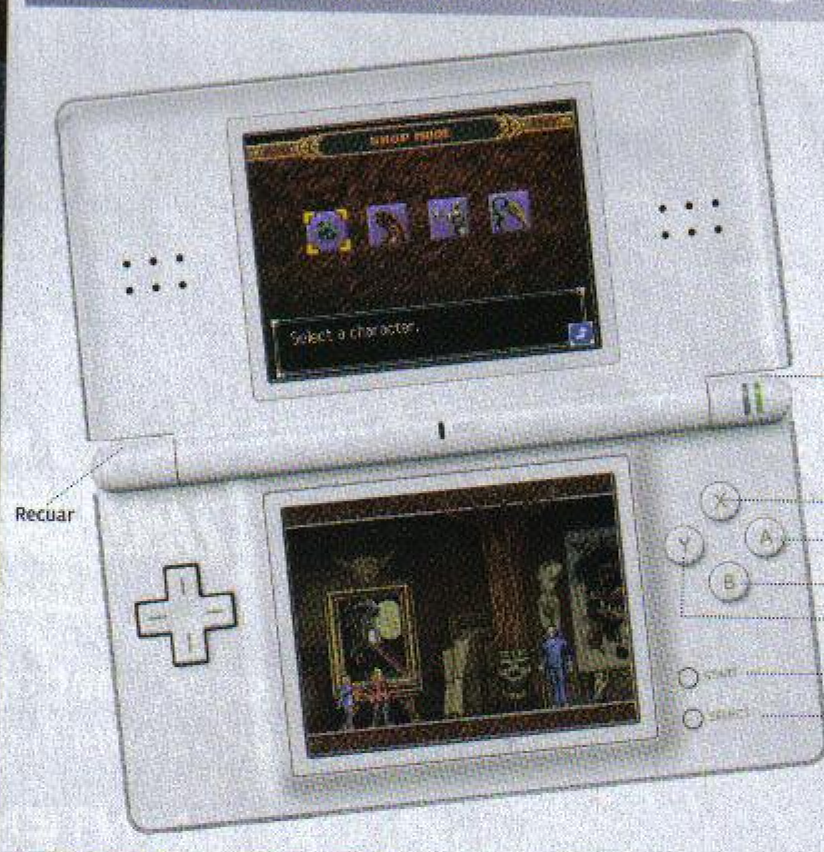
1 - TEMPLE OF WATER
2 - TIDAL CAVE
3 - AMUR / SEWERS
4 - GOLDOR MANOR
5 - DUSTER
6 - REPLITO
7 - SARONIA / SARONIA CASTLE
8 - SARONIA CATACOMBS
9 - DOGA'S MANOR / DOGA'S GROTTO
10 - DOGA'S VILLAGE
11 - TEMPLE OF TIME
12 - UNEI'S SHRINE
13 - FALGABARD
14 - SUNKEN CAVE
15 - CAVE OF SHADOWS
16 - ANCIENT'S MAZE
17 - CRYSTAL TOWER / EUREKA / WORLD OF DARKNESS
18 - SECRET DUNGEON
19 - FLOATING CONTINENT
★ CHOCOBO WOODS

World of Gaia

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

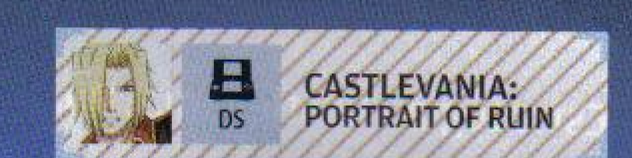
Portrait of Ruin mantém a tradição e a qualidade dos novos games da série Castlevania nos portáteis da Nintendo e garante mais uma ótima aventura para você. Jonathan Morris, descendente de John Morris (Castlevania Bloodlines para Mega Drive), e a feiticeira Charlotte devem selar o mal de Castlevania, e para ajuda-lo nessa missão, preparamos mapas detalhados das áreas secretas e dicas para vencer as ferrenhas batalhas contra os chefes. —Gilsomar Livramento

Comandos Básicos



↑ + **Y:** Arma secundária / magia (Jonathan / Charlotte)
↑ + **X:** Dual Crush (quando o MP estiver piscando)
↓ + **X:** Faz o segundo personagem ficar parado
↓ + **B:** Escorregar
↑, ↓, ←, → + **Y:** Ataque especial de Jonathan

Obs.: muitos dos comandos citados são realizados ao obter relíquias ou cumprir algumas Quests.



O caminho da salvação

Uma das grandes sacadas incorporadas à Portrait of Ruin é o fato de você poder trocar ou usar os dois personagens ao mesmo tempo. Esse "conjunto", além de exigir mais do jogador na hora de usar a cabeça, também consiste no aprendizado de novos movimentos ou a possibilidade de equipar uma nova arma do seu arsenal.

Normalmente relíquias ou magias são obtidas após vencer o chefe de uma área. Então nunca saia da pintura - os quadros onde ocorrerão algumas de suas batalhas - sem antes vasculhar toda a região além da câmara onde se encontra o chefe.

Para mantê-lo atento aos detalhes, não deixe de conferir os mapas onde todas as áreas secretas estão indicadas. A importância de se explorar todo o castelo e completar o mapa se refletirá mais ao final do game, isto é, caso queira obter 100% do mesmo.

Além disso, explorar completamente os mapas resulta no achado de relíquias, ataques especiais conjuntos e aquisição de magias para Charllote.

- As relíquias oferecem novos movimentos ao ataque conjunto dos personagens, como pulo duplo, escorregões ou ataques especiais. Certifique-se sempre de estar com a relíquia ativada no menu Relic.

- Os Dual Crush (ataques cooperativos), causam altos danos e são ideais nos combates contra chefes. Apesar do grande consumo de MP, são extremamente efetivos e até podem anular certos ataques inimigos.

- Nem todas as magias de Charlotte são de ataque. Algumas delas são usadas para melhorar o status ou anular efeitos nocivos, além de permitir transformações em sapo ou coruja para chegar a áreas de difícil acesso.

O sussurrar do vento

Normalmente do lado de fora do Item Shop, você encontrará um fantasma chamado Wind. Falando com ele, você poderá receber itens ou novas técnicas em troca do cumprimento de Quests. Algumas delas são voltadas à coleta de certos itens, outras exigem condições mais extrema como matar certa quantidade de inimigos ou falar com Wind sob efeito de algum status negativo, etc.

Em função disso, tente não vender os itens que encontrar ao longo do castelo ou dentro das pinturas, exceto os que forem deixados por inimigos ou comprados no próprio Item Shop. Periodicamente, fale com Wind e tente cumprir suas Quests (você pode aceitar até cinco delas de uma vez).

Ao cumprir uma certa quantidade de Quests, Wind oferecrá uma especial chamada Nest of Evil, que garante acesso a áreas antes inacessíveis do castelo e ainda libera um novo portal de teletransporte.

Estratégia

Dracula's Castle: Entrance

1 - NEST OF EVIL
2 - CITY OF HAZE
3 - SANDY GRAVE
4 - NATION OF FOOLS
5 - FOREST OF DOOM
6 - FORGOTTEN CITY, BURNT PARADISE, 13TH STREET



CHEFE
SAVE POINT
WARP ROOM
RETRATO



AREA SECRETA

Dracula's Castle

Após conversar com Vincent, pegue um Change Cube e um Call Cube na área seguinte. No lugar em que estava o Call Cube, fique sobre o botão e chame Charlotte para descer a ponte.





No corredor com colunas que podem ser destruídas, abra caminho e ao final, fique sobre a plataforma mais alta para evitar a criatura.



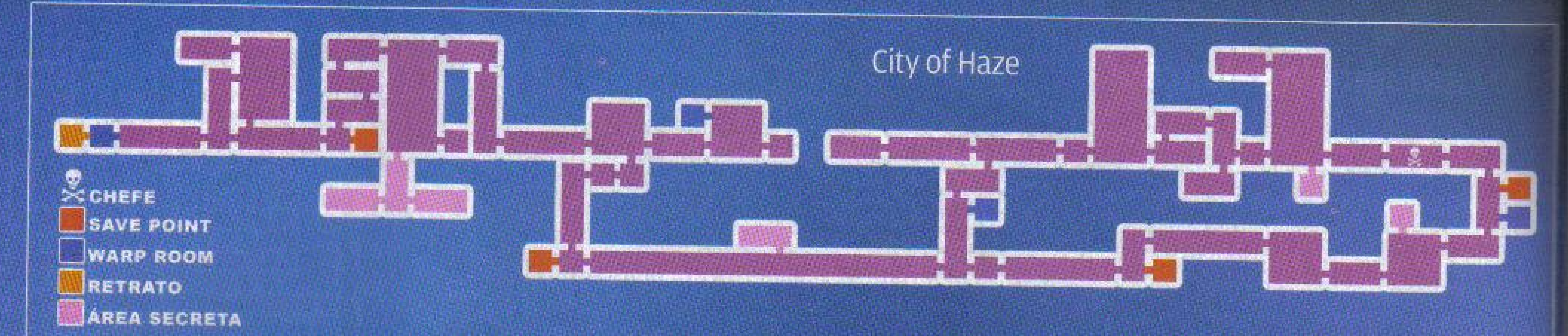
Mais adiante, no andar de cima, pegue o Wait Cube e mande Charlotte esperar sobre a estátua. Empurre a estátua até a abertura em frente e troque de personagem, para continuar e pegar o Ranging Fire.



Logo a frente, na área baixa onde você pisa em um botão, visite a passagem da direita para encontrar o fantasma Wind. Com ele você poderá realizar algumas Quests e obter armas e equipamentos. Fale novamente com Wind, aceite sua primeira Quest e visite a sala adiante para comprar uma Potion e o Castle Map 1, com Vincent. Volte a falar com Wind para ganhar o Lizard Tail Slide (para escorregar), fique atento com as Questes para saber o que fazer e obter as premiações.



Com o novo comando, siga para o lado oposto de Wind e deslize para chegar em uma área com a primeira pintura.



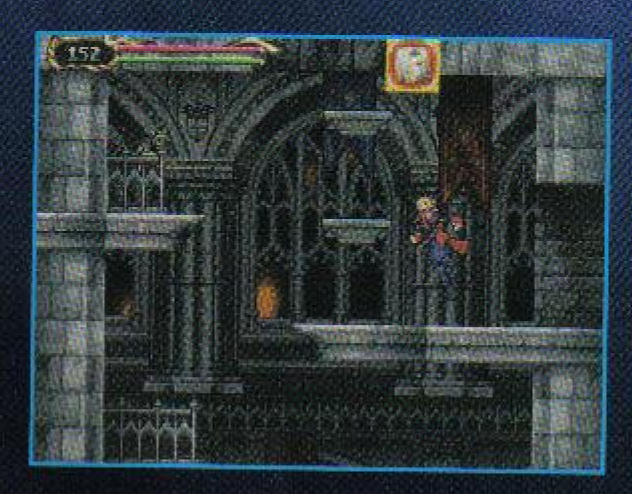
City of Haze

O caminho aqui é bem linear, então procure explorar todas as localidades em buscas de itens e equipamentos. Quando encontrar um inimigo de aparência humana e bem vestido, ataque abaixado para evitar suas espadadas.

Rumo à área baixa do mapa, depois da placa Market Place, você encontrará o inimigo Peeping Eye. Dependendo de sua sorte (priorize o atributo LCK com algum equipamento, pois quanto mais elevado, maior será as chances de obter itens raros de inimigos), fique matando este inimigo, saia da área e volte, até conseguir o equipamento Eye for Decay. Equipe-o. Com ele você poderá ver qualquer passagem secreta.



Mais adiante, haverá um carro de mineração com uma broca. Mande um de seus personagens esperar dentro do carro e acione a alavanca. Depois de acionar, imediatamente troque de personagem para seguir dentro do carro em movimento. Mais adiante, explore toda área baixa e não deixe de visitar o Save Point no caminho.



CHEFE: DULLAHAN

Ele só usará seu melhor ataque quando sua cabeça se unir ao corpo, então seu objetivo é impedir que essa união ocorra durante a batalha. Enquanto seu personagem suporte ataca o corpo, mantenha sua atenção na cabeça flutuante.



Após a batalha, siga para a área seguinte e pegue o Arcobat Cube - agora você poderá pular sobre o personagem suporte e ganhar impulsão para chegar a áreas mais elevadas -, então explore o resto do mapa.



Ao fazer isso, você obterá a Push Cube, que lhe permite empurrar objetos (use os dois personagens ao mesmo tempo), além da magia CON Boost. Feito isso, é hora de pegar o caminho de volta.

Dracula's Castle: Entrance

Explore a área acima para obter o Book of Spirits, depois siga para a área com o Save Point isolado à oeste do castelo. Use a habilidade de pular sobre seu aliado para alcançar o Whip Skill 1, além de continuar ao longo do castelo.



CHEFE: BEHEMOTH

Use Jonathan para atacar, desde que esteja usando a arma Mace ou Axe, para garantir múltiplos acertos. Use as plataformas para concentrar seus ataques na cabeça de Behemoth, poupando MP para realizar um ataque Dual Crush Holy Lightining.



Após a batalha, do outro lado da arena, desça para o subterrâneo.

Dracula's Castle: Buried Chamber

Mais adiante, ao descer, observe seu mapa e vá explorar o lado oeste para obter a Offensive Form. O resto do caminho o conduzirá a outro ponto do castelo, mas não se esqueça de explorar todo o mapa quando subir à torre do outro lado.



Dracula's Castle: Great Stairway

Logo que avançar até a área seguinte, terá uma breve conversa com Death. Depois, explore a ala oeste do castelo, para completar o mapa e então continue para o leste. Mais adiante haverá um Save Point na parte de baixo da porta que conduzirá à próxima batalha.

CHEFE: KEREMET



Empurre o jarro para perto das plataformas à direita da sala, mande seu aliado ficar do lado esquerdo do jarro, na parte de baixo da plataforma, enquanto você mantém o outro sobre a outra plataforma à direita. O personagem no chão deverá atacar o jarro para distrair Keremet, enquanto o outro acerta a parte de trás da cabeça dele.

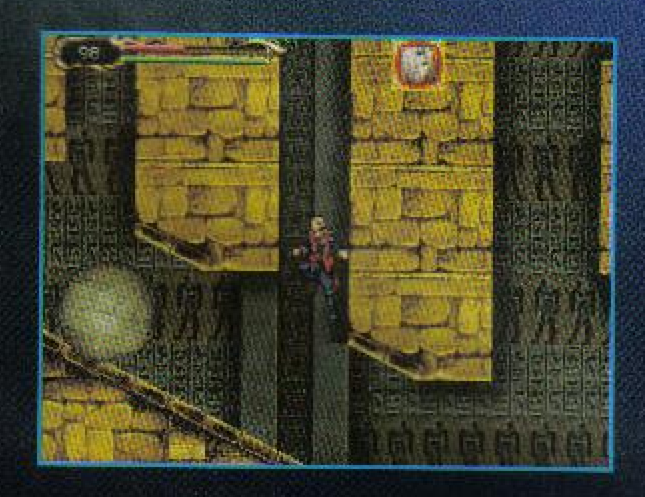
Após as batalhas, siga e pegue a Stone of Flight - com esta você poderá realizar um pulo duplo no ar -, então siga para o lado leste do mapa. Acesse o Save Point, depois e entre no quadro da sala logo abaixo.

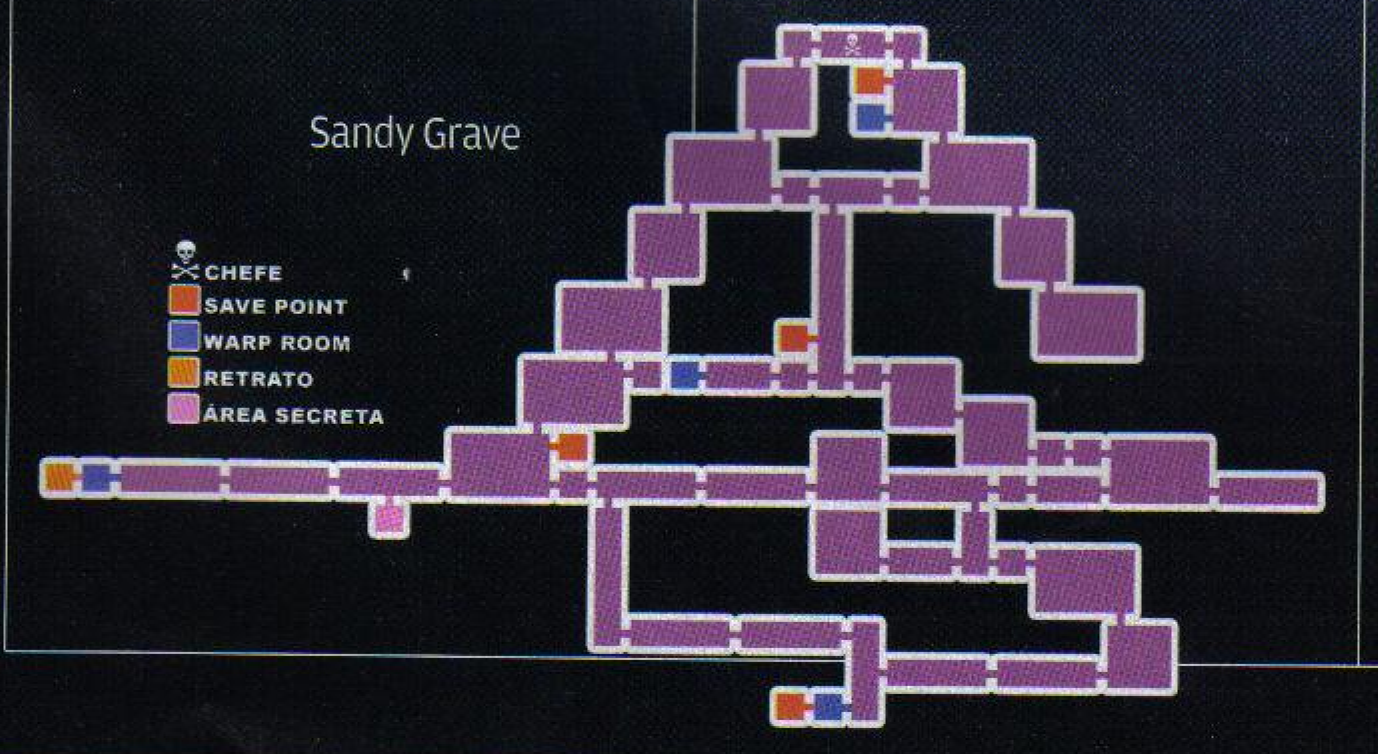
Sandy Grave

A primeira etapa será linear, mas cuidado com a minhoca gigante que sairá da areia - ao matá-la, entre no sumidouro de area que ficou no lugar, para encontrar um HP Up.

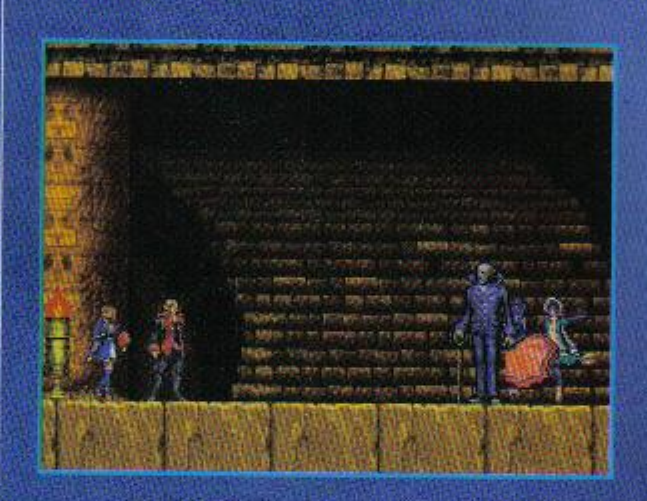


Ao longo do caminho, após passar por baixo de uma estátua, vasculhe o caminho de baixo. No outro lado, destrua as caveiras que parecem enguias fixas na parede e pegue o MP Up. O caminho acima levará até a rampa com pedras rolantes. Use os buracos no teto para evitar ser esmagado, ou morrerá imediatamente.





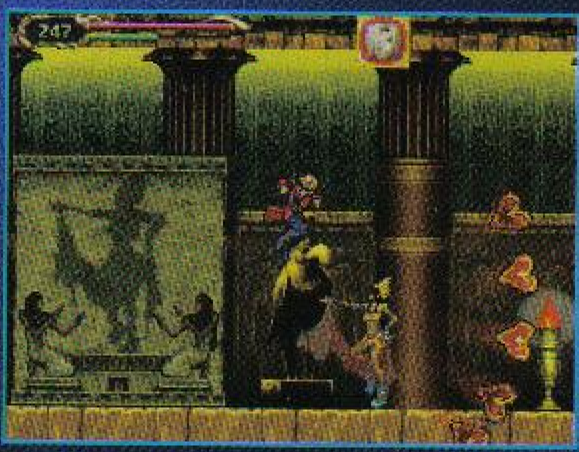
O caminho à oeste o levará até uma grande sala. Pegue a magia 1.000 Blades, no alto. Com ela, volte um pouco, siga para a superfície e continue rumo a leste para ter uma conversa com Brauner.



Explore o lado leste da região e siga para oeste, rumo à parte mais elevada. Só haverá um caminho por onde subir e ao final do corredor no caminho, pise sobre um pedestal com uma lâmpada para abrir uma passagem.

Explore as demais áreas à leste, depois siga para o alto da pirâmide (confira nosso mapa) para encontrar seu próximo grande desafio.

CHEFE: ASTARTE
Nesta batalha use apenas Charlotte, pois Jonathan pode ser seduzido pelo inimigo. Use uma magia Clear Skies (para aumentar sua proteção) e depois emende um Dual Crush 1.000 Blades. Desvie das investidas de Astarte até seu MP recarregar e repita o Dual Crush.



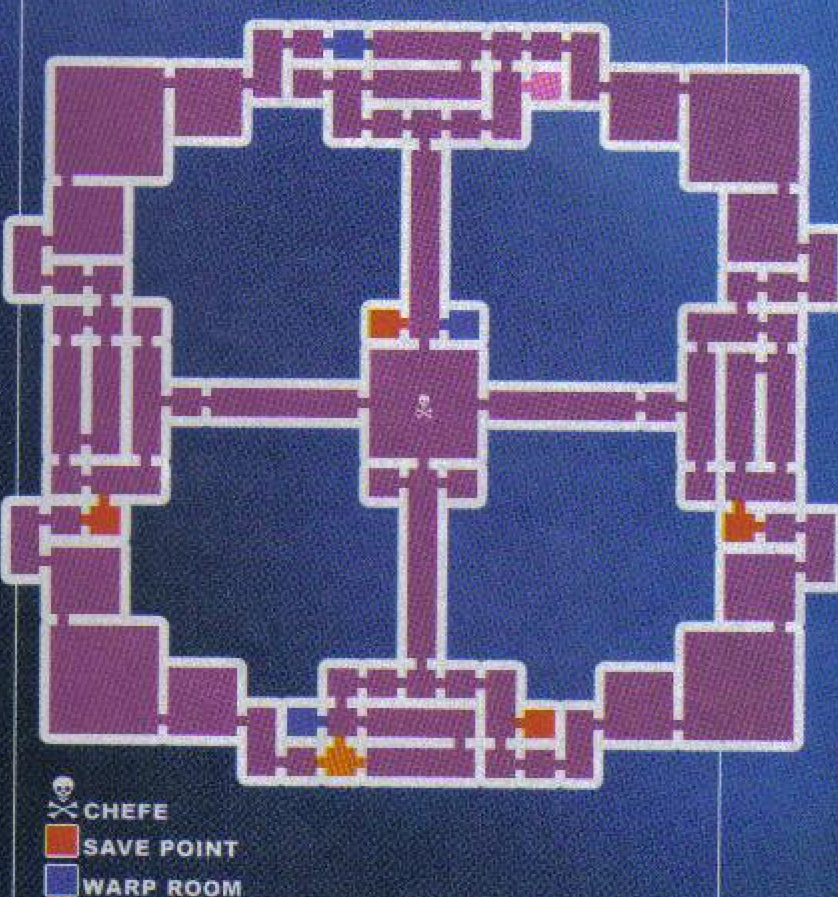
Após a batalha, desça pelo outro lado da sala, para encontrar a Strenght Glove, que lhe dá mais força para empurrar objetos pesados. Empurre a pedra ao lado e vasculhe o máximo possível do mapa antes de fazer o caminho de volta.

Dracula's Castle: Great Stairway

Siga para a parte de cima inexplorada do mapa e no caminho pegue o Mind Boost. Chegando na área acima da Warp Room, siga para oeste e explore toda a vasta área para encontrar alguns upgrades. Se quiser completar esta porção do mapa, siga sempre pelo caminho de baixo ou simplesmente siga os caminhos de cima para chegar em uma torre.

Explore a torre até o topo, depois desça e prossiga para oeste. Após a ponte, você chegará a uma área com Warp Room, Save Point e a sala do próximo desafio.

Nation of Fools



Como mostra o mapa, esta área é fechada e tem caminhos ligados ao centro de tudo. Fácil? Sim, um pouco. Mas explorá-lo é um tanto confuso na prática.



Você começará na parte de baixo, então procure explorar todo o lado leste. Chegando ao topo da área, você encontrará a magia Vulcano e, descendo até a parte de cima do ponto central do mapa, obterá a Critical Art. À sua esquerda haverá um Save Point, do lado oposto encontra-se uma Warp Room e, logo abaixo, a entrada para o chefe, onde a ação começa quando você pega a Cog ao centro.

CHEFE: LEGION

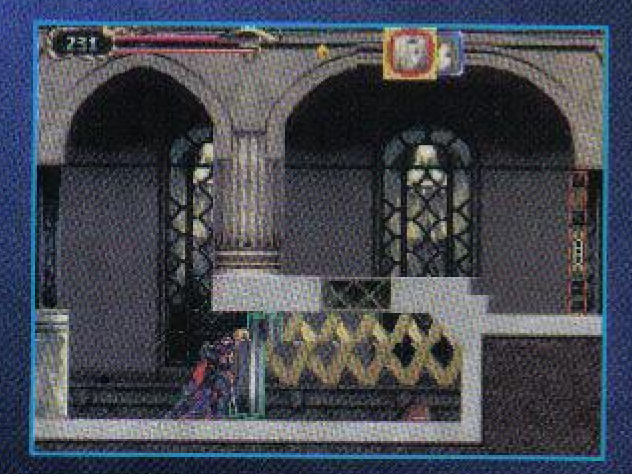
Batalha relativamente fácil. Deixe Jonathan como personagem suporte atacando o inimigo, enquanto você fica em uma plataforma usando a 1.000 Blades para quebrar a carcaça de corpos até o centro de Legion. Quando seus tentátuclos estiverem totalmente expostos, cuidado com os raios e variações de ataques giratórios (acompanhe o movimento dos tentáculos), e continue usando 1.000 Blades no centro de Legion.



Após a batalha, explore a parte restante do mapa para obter mais alguns upgrades e volte ao castelo de Drácula.

Dracula's Castle: Great Stairway

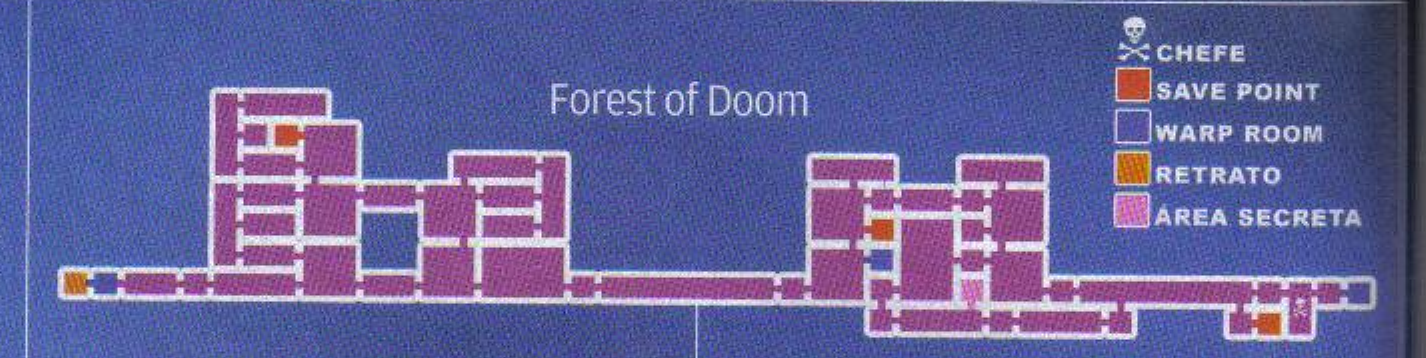
Se quiser, aproveite sua localização e explore o resto do mapa do lado oeste (na parte de cima da área Entrance, você encontrará o Knee Strike). Indepenente disso, siga pora o lado leste do castelo. Você encontrará um botão gigante impulsionado por uma mola na parede. Empurre-o para abrir a passagem adiante, para acessar outra área do castelo.



Dracula's Castle: Tower Of Death

Avançando, você chegará abaixo de uma passagem com as paredes cheias de espinhos. À sua direita, encontra-se uma Warp Room e do lado oposto, a sala para mais um combate.





CHEFE: STELLA

Aqui, tenha Jonathan como personagem suporte, enquanto você usa Charlotte para ataques físicos eventuais e magias - 1.000 Blades e Gale Force são bem vindas -, além de evitar o ataque inimigo (faceis de desviar). Quando Stella soltar lâminas giratórias, use apenas Jonathan para atacar e desviar. O pulo duplo é necessário para evitar a onda de energia lançada pelo inimigo quando estiver no chão.



Após a batalha, siga para o outro lado da sala e usar a peça Cog nas engrenagens para abrir caminho até duas máquinas que o transportarão rapidamente, além de derrubar uma parede, até o outro lado do corredor. Aqui rolará um minigame onde deve-se fazer o seguinte: deixe cada personagem sobre uma máquina. Durante o movimento, o personagem de baixo deve se abaixar para evitar o obstáculo, repita o procedimento com o de cima e, mais uma vez com o de baixo. Depois mude o controle para o personagem de cima e salte por cima do obstáculo.



Mais adiante, use as plataformas móveis para subir até o alto da torre, onde encontrará o Taunt. Ainda no alto da torre, use a Warp Room para voltar até a área Entrance do castelo e vá falar com Wind (que revela sua verdadeira identidade agora), depois teleporte-se de volta à Tower of Death e visite a sala do outro lado, para encontrar sua próxima aventura.

Forest Of Doom

O caminho é bem linear, então preocupe-se em explorar a primeira torre em buscas de upgrades e equipamentos. Aproveite o embalo e avance para a área seguinte usando o corredor no andar de cima, pois o corredor de baixo só poderá ser aberto após tocar um sino do outro lado.



Explore toda a segunda torre e, do outro lado do cemitério, explore cada área indicada em nosso mapa antes de prosseguir. Na área abaixo da Warp Room, do outro lado, empurre a pedra sobre a passagem para chegar ao subterrâneo.



Do outro lado do subterrâneo, faça o caminho de volta pela superfície para obter a Stonewall e toque o sino para abrir passagem. Continue rumo ao leste e desça para encontrar um Save Point (subterrâneo) e mais adiante haverá mais um confronto.

CHEFE: DAGON

A única fraqueza do inimigo é a cabeça na ponta de sua cauda, então use arma de longo alcance como a Spear ou Long Spear, além de armas secundárias como Axe. Quando o inimigo sugar a água, use a magia Clear Skies de Charlotte ou Stonewall de Jonathan, para evitar a rajada de água no instante seguinte.





Após a batalha, siga adiante para pegar a magia Toad Morph - que lhe permite transformar-se em sapo -, depois use a Warp Room para voltar e sair.

Dracula's Castle: Tower Of Death

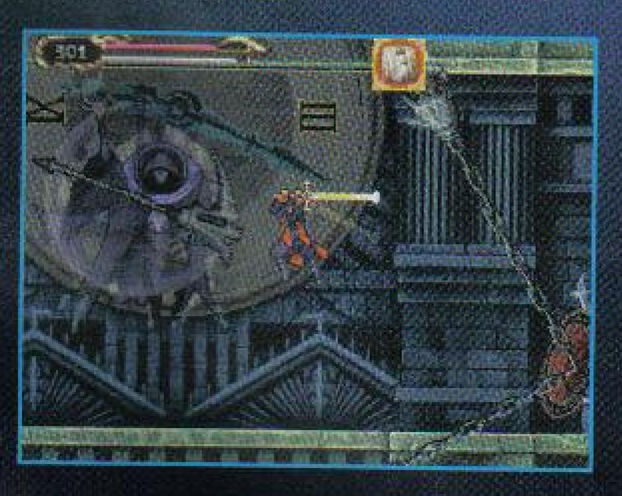
Siga pelo leste, na base da torre, e pise sobre o botão no chão para apagar a parede de fogo. Adiante você estará nas engrenagens de um relógio. Cuidado com as cabeças de Medusa e siga por uma passagem na parede à direita, acima da primeira engrenagem (acima desta passagem você pode pegar a magia Tempest). Chegando em uma pequena abertura na parede, use a magia Toad Morph para continuar.



A subida será um pouco chata devido a aparição constante das cabeças de Medusa - cuidado com a de cor amarela, ela petrifica. Após subir duas engrenagens, pegue a magia Thunderbolt (no alto da parede à direita) e siga para o lado oposto. Chegando ao final da torre, à direita você terá um Save Point e do lado oposto o próximo desafio.

CHEFE: DEATH

Alterne os dois personagens para vencer esta batalha. Comece com Charlotte e use magia Tempest no inimigo. Quando Death ficar na cor cinza, use Jonathan (a forma de cor cinza é resistente contra magia, mas fraca contra ataques físicos). Você deverá aguardar as falhas do ataque inimigo para contra-atacar com suas armas primária e secundária, pois será uma investida perigosa à curta distância. Se estiver encurralado, use um Dual Crush ou a magia Stonewall de Jonathan, mas caso seja capturado por uma das correntes, chame seu companheiro e ataque a corrente antes que Death chegue até você.



Do outro lado da sala do campo de batalha, acerte a estatueta na parede para acionar o elevador. Mas antes de descer, visite a sala adiante para obter o INT Boost. Desça de elevador até uma entrada à esquerda e siga adiante para chegar a outro ponto do mapa.

Dracula's Castle: Master's Keep

Por enquanto, siga o caminho mais baixo para chegar ao Save Point - indo para o lado oposto, você enfrentará um dragão e, mais adiante encontrará o botão para ligar as passagens. Explore a torre acima do Save Point para encontrar o Piercing Bean. Mais acima você encontrará outro Save Point e, do lado oposto, a entrada do combate contra as irmãs vampiras. Ignore-o por enquanto.



Vá para uma Warp Room e visite a Sandy Grave. Lembra daquela área onde havia uma bola de pedra que rolava em sua direção, na parte baixa do lado leste do mapa? Siga para lá, use a magia Toad Morph e no final da estreita passagem você receberá a magia Sanctuary. Com isso, volte para a batalha das irmãs vampiras.

CHEFE: STELLA & LORETTA

Nesta batalha, se quiser fazer o primeiro final, tenha Charllote equipada com a magia Tempest e deixe Jonathan como personagem surpote. Tente ficar abaixo das irmãs vampiras e use Tempest com força máxima, completando o dano com ataques físicos - não deixe Stella e Loretta usarem ataques conjuntos com espadadas de gelo.

Se quiser continuar a aventura e realizar o segundo (e verdadeiro) final, derrote as duas irmãs vampiras usando a magia Sanctuary. Para isso, equipe a magia em Charlotte e tenha Jonathan equipado com a magia Stonewall. Use-o como personagem principal. Loretta usará magias constantes, enquanto sua irmã usará ataques físicos. O truque é chamar a atenção das duas para um canto da tela e, quando Loretta usar sua longa seqüência de ataques mágicos em combinação com sua irmã, imediatamente vá para o outro lado, atrás das irmãs, e deixe Charlotte carregando a magia (ela é demorada). Volte a controlar Jonathan e use a magia Stonewall. Tome cuidado com seu HP e defenda todos os ataques agüentando até Charlotte usar a magia.



Se optou por fazer o segundo final, vá salvar seu progresso e avance para a área do outro lado da sala onde as irmãs estão.

Dark Academy

Atrás do primeiro Save Point desta área você encontrará a magia Owl Morph (permite se transformar em coruja). Mais adiante transforme-se em coruja e voe pela abertura no teto para conintuar pela estrutura adiante.



O restante do mapa não tem muito mistério, então explore-o e siga para a batalha contra o seu próximo adversário.

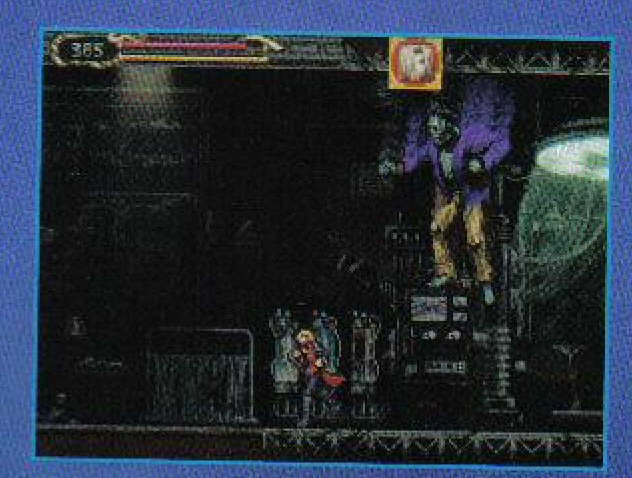
CHEFE: THE CREATURE

É uma batalha reliativamente fácil. Apenas ata-

CHEFE
SAVE POINT
WARP ROOM
RETRATO
ÁREA SECRETA

Dark Academy

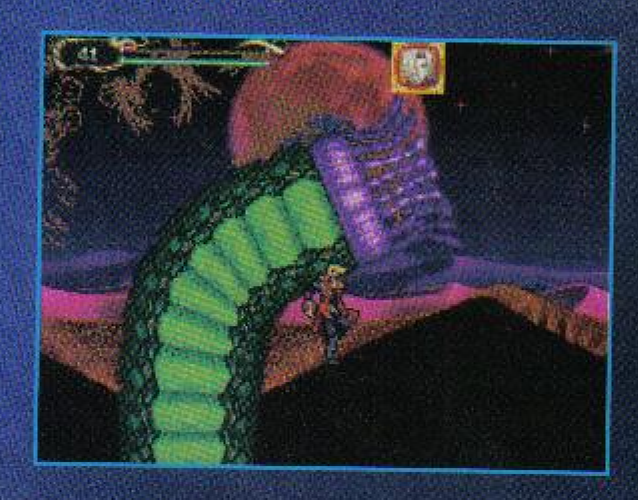
que-o pelas costas. Use pulo duplo e mantenha o personagem suporte na tela para distrair o inimigo. É só não ficar na frente dele.



Após a batalha entre no primeiro quadro que avistar no outro lado da sala.

Forgotten City

Ao longo do caminho você enfrentará mais uma daquelas minhocas gigantes de areia (cuidado com o veneno). Desça pelo buraco - antes disso, explore o lado oeste da superfície para encontrar a magia Eye for an Eye.



Primeiro explore o lado leste da parte subterrânea, depois siga para o lado oeste e, perto do segundo Save Point, você pode pegar a magia Griffon Wind, para realizar um super ataque vertical (Shoryuken!). Explorando a área inferior, abaixo do corredor, transforme-se em sapo e siga pela abertura abaixo da rampa com pedras rolantes, para pegar a magia Mateor. Explore o mapa e quando estiver pronto, siga para o chefe.

CHEFE: MUMMY MAN

Será preciso estudar um pouco os ataques de Mummy Man. Se tiver o chicote de fogo (Flame Whip) de Jonathan, fica fácil. Se tiver Charlotte com a magia Ranging Fire, melhor ainda.
Após o combate, siga até o final da área adiante e só depois entre no segundo quadro, da direita para esquerda.



Forgotten City

CHEFE
SAVE POINT
WARP ROOM
RETRATO
ÁREA SECRETA

Burnt Paradise

CHEFE
SAVE POINT
WARP ROOM
RETRATO
ÁREA SECRETA

Burnt Paradise

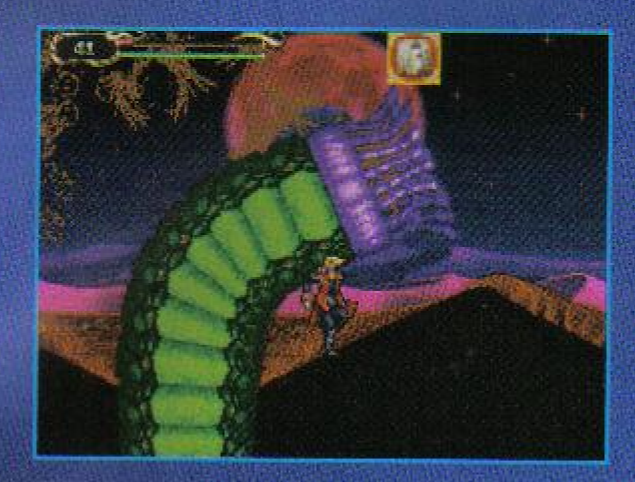
Como você pode ver em nosso mapa, há muitos lugares para explorar antes de chegar na batalha contra o chefe. Não importa por qual lado começar, desde que você vasculhe o lugar para coletar novos upgrades e, principalmente, a magia Cure Poison.

CHEFE: MEDUSA

Use Jonathan, tendo o Great Axe como arma principal, para acertar Medusa. Quando ela usar seu olhar petrificante, simplesmente fique de costas para ela. Quando ela recuar, afaste-se o quanto antes para evitar sua investida. Caso ela ramifique



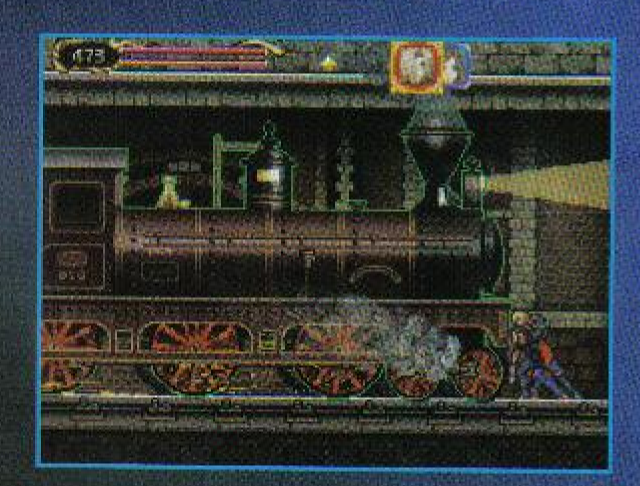
seu corpo pelo chão, fique em um ponto seguro, abaixo de sua cabeça, e lance o Axe.



Após a batalha, visite a área mais adiante e abaixo você terá acesso aos quadros: entre no segundo da esquerda para direita.

13th Street

Assim que prosseguir, uma locomotiva virá a seu encontro. Como evitá-la? Vá apenas com um personagem e, no momento em que a locomotiva acertá-lo, chame seu aliado para começar a empurrá-la até parar. Mais uma vez, antes de encarar o chefe, é bom explorar todo o mapa.



CHEFE: WAREWOLF

Use a magia Piercing Beam de Charlotte e priorize os ataques em conjunto para vencê-lo. Use sua melhor arma secundária (a que cause a maior quantidade de dano) para atacar à distância, enquanto Charlotte fica pronta para usar a magia Meteor quando necessário.



Após a batalha, vá para a sala adiante e entre no grande quadro, que agora deverá estar acessível.

CHEFE: BRAUNER

Observe as mãos de Brauner enquanto ele pinta no ar, pois o desenho se tornará real na tela. Use sua melhor arma para cortar a pintura e poder se movimentar. Com Jonathan, use os Axes para atacar Brauner enquanto ele estiver pintando, e Charlotte pode usar a magia Tempest para criar uma parede de vento, causando dano ao inimigo ao mesmo tempo em que se protege



Após a batalha, você terá acesso à área The Throne Room do castelo de Drácula. Antes de avançar, retorne até as irmãs Loretta e Stella. Esteja equipado com alguns recarregadores de HP. Fale com as irmãs e escolha as opções "Yes, I am" e "No problem".

CHEFE: WHIP'S MEMORY (RICHTER BELMONT)

A esta altura da aventura, a batalha contra Richter será difícil. O segredo aqui é pular e atacar a uma distância segura, fazendo-o usar uma arma secundária ou ataque com chicote, isso abrirá uma brecha momentânea para atacá-lo e recuar – Shuriken ou Axe são bem vindas como armas secundárias.

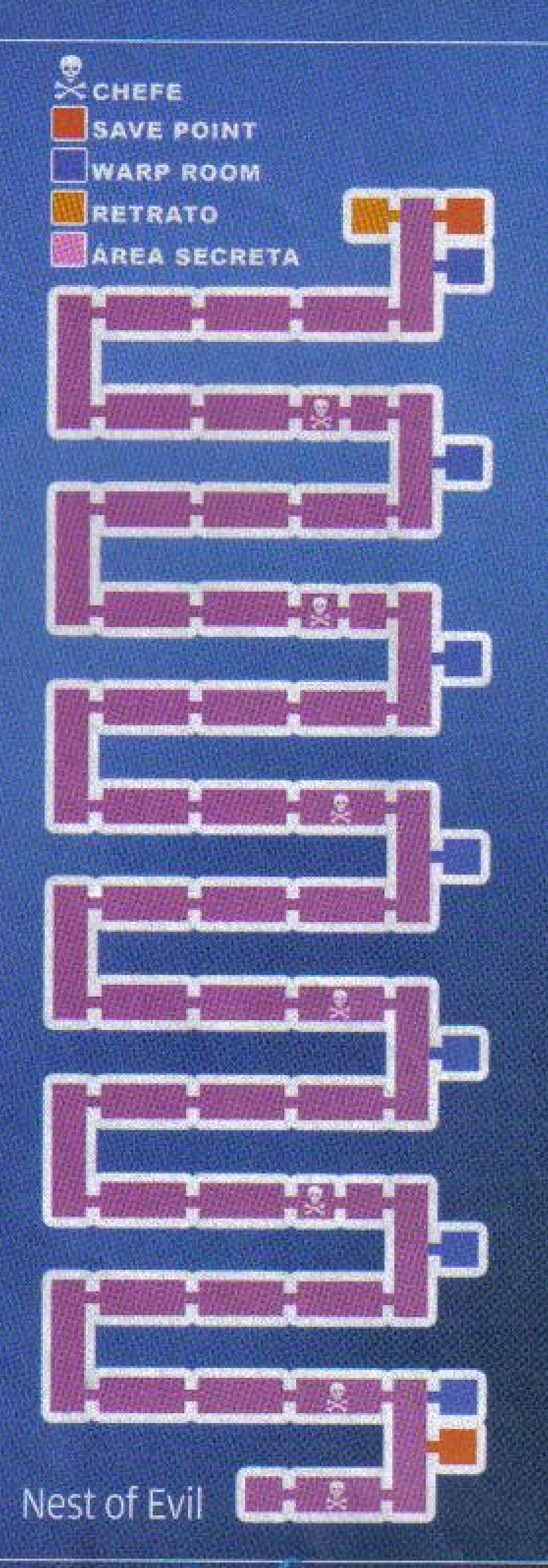


Feito isso, se você ainda não completou 100% dos mapas, este é o momento – há lugares em que você não podia alcançar antes. Há uma parte do castelo de Drácula que só será habilitada ao obter 888%, ou mais, da soma geral de todos os mapas do game e cumprir algumas Quests para habilitar uma em especial, The Nest of Evil. Completando esta, você terá acesso à nova dungeon.

Nest of Evil

Esta área é basicamente uma sessão bônus, similar a Arena Battle de *Castlevania: Circle of the Moon*. Você enfrentará muitas batalhas onde deverá derrotar vários inimigos para poder avançar, servindo mais como um desafio extra. Muitos dos inimigos e chefes encontrados aqui vieram diretamente de *Castlevania: Dawn of Sorrow*, dentro outros games da série. Este lugar é uma boa opção para evoluir seu personagem.





DRACULA'S CASTLE: THE THRONE ROOM

Esta área é basicamente uma sessão bônus e, indepenente de completar esta área, siga para a torre do castelo rumo à batalha final -, tenha consigo vários recarregadores de HP e MP.



CHEFE: DEATH & DRACULA

Os dois inimigos atacarão em equipe, mas você precisar travar uma batalha solo contra eles usando apenas Jonathan equipado com a Vimpire Killer. Acertar a morte é uma tarefa fácil (use ataques aéreos), mas acertar Drácula será o grande desafio. Espere ele se materializar diante de você, então dê um salto duplo sobre ele e acerte-o com ataques pelas costas. Em seguida, fique pronto para escorregar ou recuar, evitando o trajeto de quando a morte aparecer com suas investidas aéreas. Um detalhe importante é que, quando Dracula e Death ficam verticalmente alinhados, eles realizarão um Dual Crush. Logo que esse ataque



estiver para acontecer, realize o Dual Crush Meteor, para causar alto dano aos inimigos e anular o golpe deles.

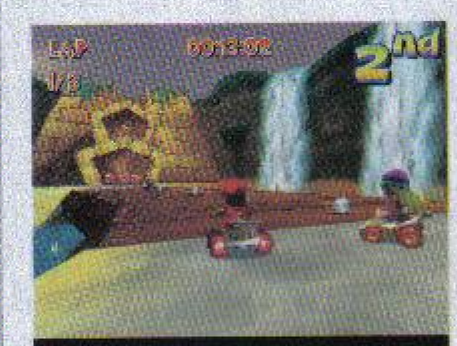
Quando chegar à verdadeira forma do Drácula, continue controlando Jonathan e faça Charlotte usar a magia Piercing Beam como ataque secundário. Quando Drácula sentar em eu trono e atacá-lo usando garras gigantes, você precisará derrubá-lo o mais rápido possível. Após uma árdua batalha, você será premiado com o melhor final do game. Parabéns.



SHOP MODE

Juntou muitos itens e equipamentos e está precisando levantar um dinheiro extra para comprar mais coisas? Hora de curtir no Shop Mode. Este modo de jogo permite ao jogador comunicar-se com outro através de uma conexão local (Wireless Mode) ou online (Nintendo Wi-Fi Connection). Com isso, você poderá abrir sua própria loja (Open Your Shop), para vender, visitar a loja de outros jogadores para comprar (Purchase) ou mesmo trocar itens. O legal é que você não perderá o item, apenas uma cópia dele (o item original continuará em seu estoque). Os preços dos itens para venda são pré-definidos pelo próprio jogo, garantindo assim que você não será enganado com valores superfaturados e nem enganará ninguém. Ao fazer compras através da Nintendo WFC, você determinará o acesso dos jogadores: qualquer um (Anyone) ou apenas conhecidos (Friends Only). NW







Nintendo DS

Diddy Kong Racing

Modo Adventure 2



Termine o jogo no modo Adventure 1. Depois da segunda Wizpig Race no espaço e após os créditos, o modo Adventure 2 estará destravado.



Lunar Knights

Habilitar Titles

Veja abaixo como conseguir os diferentes Titles:

Adventurer
Termine a Epilogue Tower.

Collector
Consiga todas as músicas para o Jukebox.

Dark Knight
Chegue ao level 99 com Sabata.

Gladiator
Consiga S-Rank em todas lutas com chefes.

Grand Master
Consiga todos os títulos.

Guardian
Maximize a proteção de todos os escudos.

Gun Master
Aumente o level de todas as armas de Django para o level 16.

Hunt Master
Vença um de cada tipo de monstro.

Shooting Star
Consiga um S-Rank em todos estágios Laplace.

Sol Gunner
Chegue ao level 99 com Django.

SP Agent
Termine todas as quests passadas pela guild.

Sword Master
Aumente o level de todas as armas de Sabata para o level 16.

Treasure Master
Consiga todos acessórios.

Wanderer
Termine o jogo em todas dificuldades.

GameCube

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Recompensas por Poes

Em certo ponto da história, você encontrará Jovani, um homem amaldiçoado em Castle Town. Depois disso, consiga 20 Poe Souls e fale com ele para conseguir uma garrafa com Fairy Tears. Depois disso, consiga os 40 restantes para ganhar 200 Rupees. Ele ainda pode lhe dar mais duzentos se você continuar a voltar lá.

Minigame Rollgoal e isca Frog Lure
Dentro da barraca de pesca em Upper Zora's River, existe um minigame no canto oposto ao balcão da atendente. Use a alavanca C para olhar para ele de perto e verá um minigame chamado "Rollgoal". A atendente o deixará jogar por 5 rupees. Termine os 8 níveis de jogo para destravar uma nova isca, a Frog Lure.

Controle um Cucco (Galinha)
Para ganhar controle sobre um Cucco, basta acertá-lo oito vezes. Depois disso, terá controle por um tempo, sendo que para voltar ao normal, basta encostar em qualquer coisa.

Wii

Wii Play

Raquete Diferente para Laser Hockey
Antes do timer do jogo começar a contagem, aperte A e B para mudar para uma raquete circular.

Mii Dorminhoco
Se você deixar seu Wii Remote parado no menu por um tempo, seu Mii logo irá cair no sono e a música irá mudar. Porém, se você esperar mais, com o tempo ele irá acordar e a música voltará ao normal.

WarioWare: Smooth Moves

Siga as seguintes instruções para habilitar todos os Elephant Buildings:

All Mixed Up Building
Termine o estágio final (Tiny Wario) para destravar esse Building.

Super Hard Building
Consiga 30 ou mais pontos no Mixed Up Building.

Sudden Death Building
Consiga 20 ou mais pontos no Super Hard Building.

Thrilling
Consiga 10 ou mais pontos no Sudden Death Building.

Minigames destraváveis
Existem 6 minigames destraváveis. Siga as seguintes instruções para consegui-los:

Baloon Trip
Termine o Workout Stage de Dr. Crygor.

Block Star
Termine os Microgames de Young Cricket.

Can Shooter
Termine os Microgames de Ashley.

Pyoro S
Jogue todos Microgames de todos personagens.

Tortoise & Hare
Termine os Microgames de Orbulon.

Tower Tennis
Termine os Microgames de Kat & Ana.

GBA

Final Fantasy VI

Habilitar novas opções

Termine o jogo uma vez para habilitar a opção "Bestiary" no menu "Extra". Termine novamente o jogo, e a opção "Music Player" também se tornará disponível. NW

